

VERSCHIJNT 6x PER JAAR
MAART / APRIL 1995
FL. 7,95 / Bfr. 155

SOFTWARE GIDS

ADVENTURES, STRATEGIE-, ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

PC / Macintosh / Amiga
CD-ROM / CD-I

NR. 30

ISHAR 3
ALADDIN
CYBERIA
LION KING
WARCRAFT
KYRANDIA 3
NOVASTORM
MAGIC CARPET
KING'S QUEST 7
NASCAR RACING
CREATURE SHOCK
U.S. NAVY FIGHTERS
KNIGHTS OF XENTAR
COMMANDER BLOOD
HAMMER OF THE GODS
LITTLE BIG ADVENTURE

ZOOL 2
ZEPPELIN
WING COMMANDER 3
CANNON FODDER 2
BREAKTHRU!
5th FLEET



Software Gids nr. 30 maart/april 1995
Nummer 31 verschijnt begin mei 1995

COLOFON

De Software Gids is een uitgave van:
Uitgeverij Herps,
Postbus 516,
8200 AM LELYSTAD.
TEL: 03200-47218
(werkdagen tussen 10.00 en 17.00 uur)
FAX: 03200-47221

De Software Gids verschijnt 2-maandelijks. Een abonnement kan op elk moment ingaan en loopt tot het einde van de jaargang.

Voor de verlenging van het abonnement ontvangt u een acceptgirokaart.
Betalingen: Postbank 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD.
Of per girobetaalkaart/eurocheque.
België: Generale Bank te Hasselt,
rek. nr. 235-0430464-87 t.n.v. J.Herps, Lelystad.

Hoofdredaktie:
Alfred Debels
Postbus 516
8200 AM LELYSTAD
Tel. 03200-47218

Aan dit nummer werkten o.a. mee:
Jocelyn.
Frank Buurman.
Stijn v.d. Hoogen.
Martijn v. Glabbeek.
Bas Janssen.
Henk Riemersma.
Erik Sonnega.
Onno Kubbe.
Iwan en Rik Luiten.
Martijn van Gessel.
Arjan Dasselaar.
Peter Postma.

Commerciële advertenties,
inl.abonnementen e.d.:
José Herps
Tel. 03200-47218

Verspreider Nederland:
BETAPRESS, Gilze.

ISSN 0926-0501

INHOUD

PC

PC CD-ROM

AMIGA

MACINTOSH

CD-I

OPLOSSINGEN en TIPS

DIVERSEN

VOORWOORD

Het is alweer maart, maar toch zitten we in dit nummer nog opgescheept met wat narigheden van de drukte rond de kerst en de jaarwisseling: veel bugs dus!
Sierra is inmiddels een groothandel in deze bugs geworden. Sinds OUTPOST gaat het niet echt lekker meer. Programma's geven regelmatig foutmeldingen of lopen vast. Wie recente spellen van Sierra -maar ook van enkele andere softwarehuizen- koopt moet echt rekening houden met de aanschaf van patches om de boel goed werkend te krijgen. Wie een modem heeft kan deze zelf inladen, maar de anderen zijn afhankelijk van de post of hun leverancier. Stuur altijd je registratiekaart in!

1995 wordt het jaar van de spelfilms. Om het grote publiek warm te laten lopen voor spellen op de PC krijgen we veel indrukwekkende films, bekende acteurs, mooie muziek, maar helaas vaak weinig spelkwaliteit. Hopelijk komt men volgend jaar toe aan meer software waarin alle facetten optimaal aanwezig zijn. Enkele uitzonderingen daargelaten (zoals WING COMMANDER 3) hebben vele films nu nog slechts matige spelelementen en zijn de lastige en uitgebreide RPG's nog steeds met lo-res VGA en 256 kleuren uitgerust.
Opvallend is het gebruik van poppetjes bij de vele adventures, die momenteel uitgebracht worden. De makers spreken van Cyberpunk of Cyberrace maar ik hou het op Pinokkio en z'n neefjes. Dieptepunt is het programma HELL. Op de doos lezen we dat o.a. Grace Jones en Dennis Hopper aan het spel meewerken, maar Pinokkio en Woodleg lijken nauwelijks op de acteurs die model hebben gestaan. De recensie van HELL zul je in dit blad echter nog niet tegenkomen, daar ook dit programma met diverse configuraties niet uit de voeten kon.
Gelukkig zijn er nog CREATURE SHOCK, DRAGON LORE, COMMANDER BLOOD, MAGIC CARPET, 2 platformspellen van Disney, CYBERIA en enkele andere titels. Deze nieuwe lichting heeft heel wat te bieden en geeft aan dat we het komende jaar op het puntje van onze muis kunnen gaan zitten als we geïnteresseerd zijn in fraaie spelprogramma's, die inhoudelijk ook nog wat te bieden hebben.

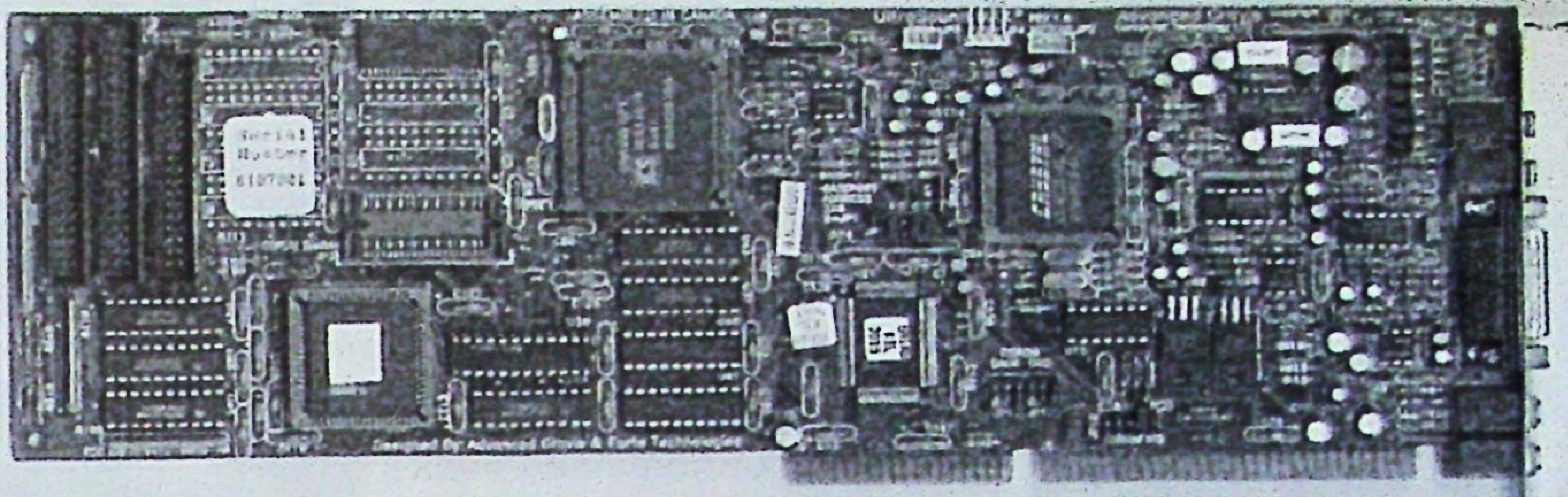
Door het december-restantje en alles wat gewoon op tijd is uitgebracht hadden we zoveel software te recenseren dat we het blad met enkele pagina's moesten uitbreiden. Dit was helaas nog niet genoeg zodat enkele titels tot het volgende nummer blijven liggen; waarvan we nu al weten dat het fikse klus zal worden om het vol te krijgen. Voorlopig is het namelijk enige maanden rustig op het softwarefront. Medewerkers en inzenders die in dit nummer tevergeefs zoeken naar hun artikel: sorry, maar in nr. 31 wordt alles geplaatst wat we nog hebben liggen.

Als we dan naar de leuke, goede, mooie of anderszins interessante produkten kijken dan wordt het met de inhoud van dit blad moeilijk een keuze te maken. Wat goed is, is meestal erg goed. Wat mooi is, is meteen erg mooi en enkele titels zijn ronduit spannend. Dan hebben we nog een uniek spel, enkele heel aardige films, dus dat wordt weer lastig.. of je moet een dikke portemonnee hebben. Ik heb gekozen voor COMMANDER BLOOD en CREATURE SHOCK. COMMANDER BLOOD heb ik inmiddels uitgespeeld. Dat was echt leuk!! CREATURE SHOCK is heel pittig, want dit is een zeer lastig aktiespel; ik ben nog bezig en nog steeds onder de indruk. Zeer spannend!!

Zoals wel vaker in mijn voorwoorden van de afgelopen 5 jaar eindig ik met:
"Binnenkort is ook dit fraais allemaal weer heel gewoontjes".....

Alfred.

GRAVIS ULTRASOUND MAX



Na Adlib, Soundblaster, Pro Audio Spectrum en Sound Galaxy is dan nu Gravis met z'n Ultrasound Max aan de beurt om losgelaten te worden op de stapel spelsoftware, die we hier hebben liggen. Meestal begint zo'n verslag met de ervaring tijdens het installeren, waarna we een opsomming geven van de kwaliteiten en de mogelijkheden van een geluidskaart, althans, zolang we het hebben over spelsoftware. Er zijn diverse geluidskaarten die bedoeld zijn voor de muziekliefhebbers en als deze groep per abuis een spelletje opstart, dan wordt men ineens met diverse problemen opgescheept. Gezien onze ervaring met deze kaart is dit zo'n produkt.

De installatie verloopt vlekkeloos, tenminste, zo lijkt het, want er wordt wel erg weinig gevraagd en zelf ontdekt de software ook niet veel. Na de installatie storten we ons op de demo's en dan knalt de muziek je, in stereo, om de oren terwijl er van alles regelbaar is. Topklasse, waarbij ik nog kan vermelden dat stilte ook echt stil is, dus geen geruis of geknars zoals we dat op onze Soundblaster Pro zo gewend zijn. Nee, dit lijkt op de kwaliteit van de Sound Galaxy PRO/16, die in onze andere computer zit.

Hierna gaat het echter helemaal mis! We leven nu eenmaal in het CD-ROM tijdperk, dus we willen zo snel mogelijk onze CD-ROM drives via deze kaart laten werken. We hebben -buiten de vele titels op CD-ook een 'ULTRASOUND EXPERIENCE' CD meegekregen en die willen we natuurlijk als eerste horen. Helaas lukt het ons niet om een Panasonic 562-B aan de praat te krijgen. Volgens de verpakking van de Gravis kaart moet deze drive -met vele andere- ondersteund worden, maar zelfs na het inladen van 3 drivers via Compuserve (afdeling GRAVIS) konden we geen CD's draaien; althans niet via de interface op de geluidskaart. Ook onze Soundblaster CD-ROM speler vertikt het.
Dan maar een CD-ROM via de eigen interfacekaart installeren en MAX alleen als geluidskaart gebruiken. Dit lukt wel, maar kost natuurlijk een extra slot. Als we dan de bijgeleverde 'experience' CD-ROM installeren (Kijk uit! Dat moet onder Windows! Dat wordt weer eng!) gaat alles goed tot de installatie voltooid is, de 'experience' is een heel aparte belevenis: na enkele foutmeldingen in de trant van 'unknown error' - weer zo'n gezellige Windows melding; daar kan de GRAVIS kaart echt niets aan doen-loopt Windows zelf helemaal vast en wil na een reset niet meer opstarten, dus moeten we een backup uit de la trekken om de boel weer aan de praat te krijgen; de EXPERIENCE hebben we dus gemist... en wel op 2 verschillende computers met 2 verschillend geïnstalleerde Windows, maar we zijn een ervaring rijker en onze backup van Windows (altijd maken!) bewees weer eens goede diensten.

Dan proberen we het bijgeleverde (disk)spel DOOM. Na installatie wel muziek, maar geen geluidseffekten. Na wat zoeken blijkt dat we eerst een patch (DOOMFIX) naar de directory van DOOM moeten overzetten, deze vervolgens moeten opstarten waarna we dan toch echt GRAVISDOOM moeten horen. Nee dus, nog steeds muziek (nu wel zeer fraai in stereo) maar geen geluidseffekten. Op onze andere 3 geluidskaarten krijgen we deze effekten toch echt probleemloos, zonder iets te doen, in te laden of te veranderen.
We willen nu toch echt wel eens wat moois horen, dat de andere kaarten niet te bieden hebben, dus we proberen WING COMMANDER 3 met deze kaart te combineren, want WC3 heeft aparte drivers voor de ULTRASOUND MAX die, volgens insiders, voor topkwaliteit moeten zorgen; en dat moet heel wat anders zijn dan het AdLib synthesizertje dat dit spel standaard produceert. In het installatiemenu van WC3 kiezen we deze kaart voor de geluidseffekten en dat gaat goed. Willen we echter muziek, dan gaat het mis, want we krijgen te zien dat we een 'marcato.pat too old' hebben. Jammer dan, want dat is voor ons een 'unknown error'!

Inmiddels zijn we vele uren, 2 open computers en diverse telefoontjes verder en een beetje moe van het gepruts en gezoek.
Als muziekkaart lijkt alles in orde, maar wij willen onze spellen probleemloos van muziek, spraak en geluidseffekten voorzien. Dit krijgt waarschijnlijk alleen de doorgewinterde gebruiker met kennis van MS-DOS, Windows en veel geld om in BBS-en drivers in te laden. Voor de liefhebbers van spellen die probleemloos een adventure (tegenwoordig meestal op CD-ROM) willen spelen is deze kaart een ramp; zolang deze wordt geleverd met de documentatie en de software, zoals wij deze hebben gekregen voor deze test. De kaart schijnt veel te kunnen, maar je moet er veel voor doen! Zoeken, updaten, en... als je geen modem hebt? In één van onze computers was trouwens geen leeg slot, dus dan maar geen CD-ROM drive gebruiken?

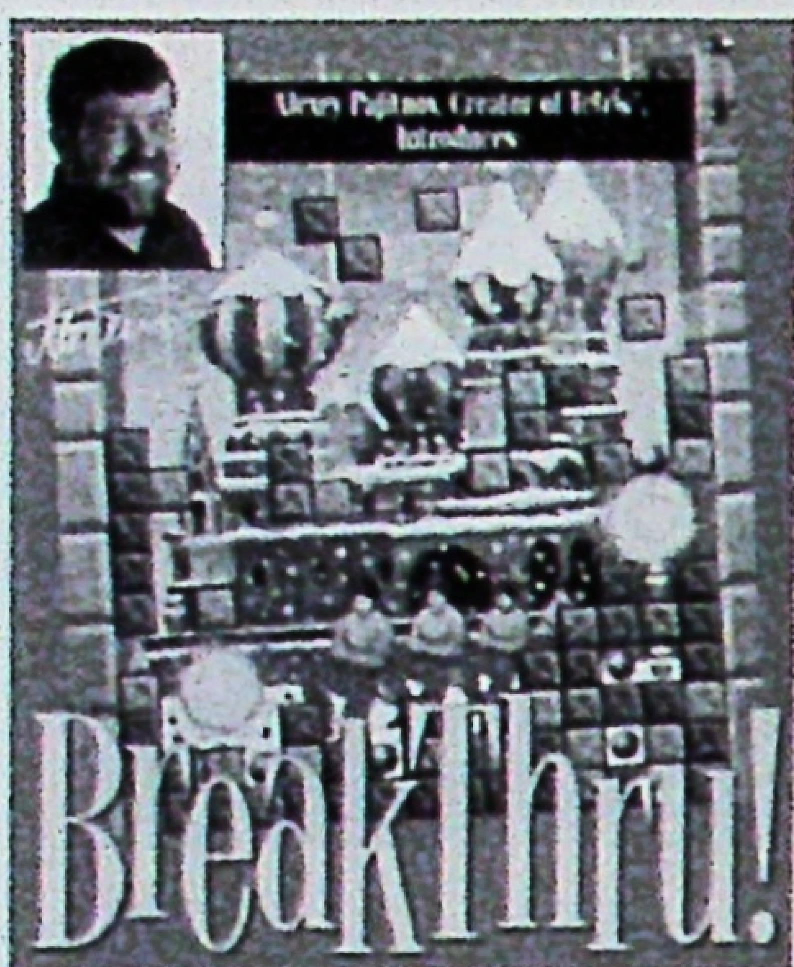
Wij werken hier met een SOUNDBLASTER PRO, een SOUND GALAXY NX PRO/16 en een Soundblaster KLOON. Deze 3 kaarten werken met ruim 90% van de software die we erop loslaten. De GALAXY NX PRO 16 heeft daarbij geen enkele probleem met de CD-ROM drives die ondersteund worden; de SOUNDBLASTER werkt met een 'eigen' CD-ROM drive, dus dat werkt al jaren probleemloos.
Deze ULTRASOUND MAX kaart heeft moeite met alles wat wij, spelfanaten, als normaal gewend zijn. Als muziekkaart geeft het ding uitstekend geluid, maar als geluidskaart voor spellen en CD-ROM's kan ik de lol niet ontdekken.
Wie gewoon een spel wil installeren heeft weinig kans met deze kaart. Meestal moet je één van de bijgeleverde drivers eerst installeren -want zondermeer is de kaart niet compatible met Soundblaster of Adlib-maar als je pech hebt moet je andere drivers inladen via een BBS (GRAVIS zelf, INTERNET, COMPUSERVE, etc.) en dat wordt heel lastig als je geen modem hebt.

KONKLUSIE

Nu is het mogelijk dat ik het helemaal fout heb. Want stel je voor: je hoeft geen nieuwe drivers in te laden, spellen draaien allemaal probleemloos met de MAX, alle op de doos genoemde CD-ROM drives doen het gewoon, enzovoort, mits je maar van dittum en van dattum doet. Dittum en Dattum ben ik in de documentatie echter niet tegengekomen, ook niet op de diskettes, ook niet op de CD-ROM en ook niet in de BBS van GRAVIS.
Ergens is er dus iets mis met dit produkt en dat ligt niet zozeer aan de hardware, want deze hebben wij toch wel een beetje aan de praat kunnen krijgen, maar de leek die dit in de winkel koopt en gewoon installeert zit toch lelijk te kijken.
De bijgeleverde muziek klinkt uitstekend en de software voor de muziek is prima, maar de rest is gewoon zeer slecht verzorgd. Dat onze CD-ROM drives niet willen werken op de interface van de kaart kan natuurlijk een hardware probleem (defect) zijn, maar het blijft vreemd dat bij de kaart geen documentatie en software wordt geleverd voor het aansluiten en aansturen van de 3 merken (en 7 typen) CD-ROM drives waar op de doos reklame voor wordt gemaakt.
DOOM zonder geluidseffekten als demonstratiespel is natuurlijk een giller, de crash met de demonstratie CD-ROM is ronduit vervelend. Wing Commander 3 was de grote afknapper en daarna was bij mij de fut eruit om op zoek te gaan naar een spel dat het dan wel wilde doen op deze kaart.

Alfred.

Beschikbaar gesteld door Advanced Gravis Europe B.V.



BreakThru!
Softwarehuis: Spectrum HoloByte.
Min. 80386/16Mhz., min. 4Mb., Windows 3.1+, VGA, SVGA, harddisk.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5"HD.
Roland, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum.
Richtprijs: FL. 79,50
Ook uitgebracht voor Macintosh.

In Software Gids nr. 28 beschreef Alfred het vorige spel van Spectrum Holobyte, Tetris Classic. Een spel waar hij niet al tevreden over was, hij vond Tetris gewoon te oud en wees er vooral op dat het spel te weinig mogelijkheden bezat. Nou, beste mensen blijkbaar is Spectrum HoloByte het er volledig mee eens, want ze hebben Alexey Pajitnov, de maker van Tetris, een nieuw soort spel laten ontwerpen. Een spel waarin niet al te veel van Tetris is terug te vinden en dat tal van mogelijkheden bezit. Opgelet dames en heren, want BREAKTHRU is uit!

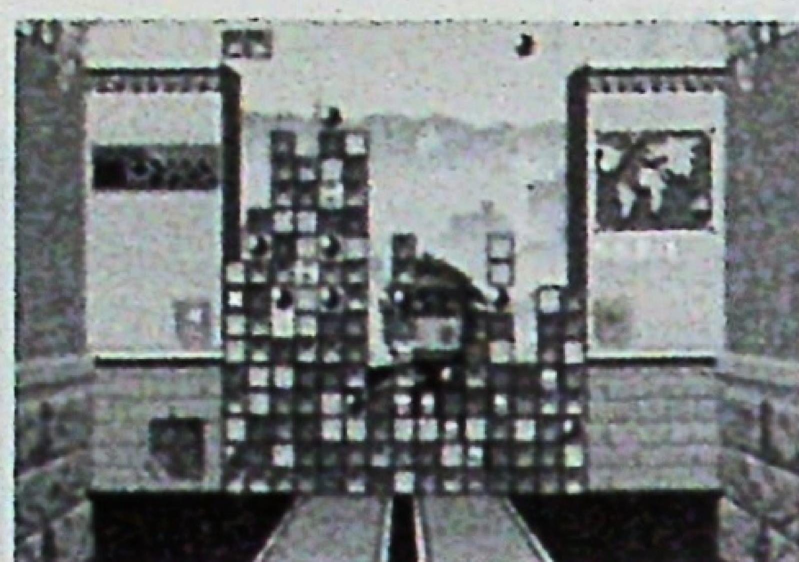
Nadat ik het op twee diskettes staande spel geïnstalleerd had en het opstartte, kreeg ik een vraag voorgeschoteld, waarvan ik het antwoord in de handleiding kon vinden. Deze beveiliging kom je alleen maar tegen als het spel voor het eerst gespeeld wordt. Voor zowel de installatie als het opstarten van BreakThru is trouwens Windows vereist. Vervolgens kreeg ik het Setup Screen in beeld waarin de tijd, de moeilijkheidsgraad, het geluid, welke spelsoort en de besturing konden worden ingedeeld. Toen alles naar keuze was veranderd kon ik met het spel beginnen.

WAT MOET ER GEDAAN WORDEN?

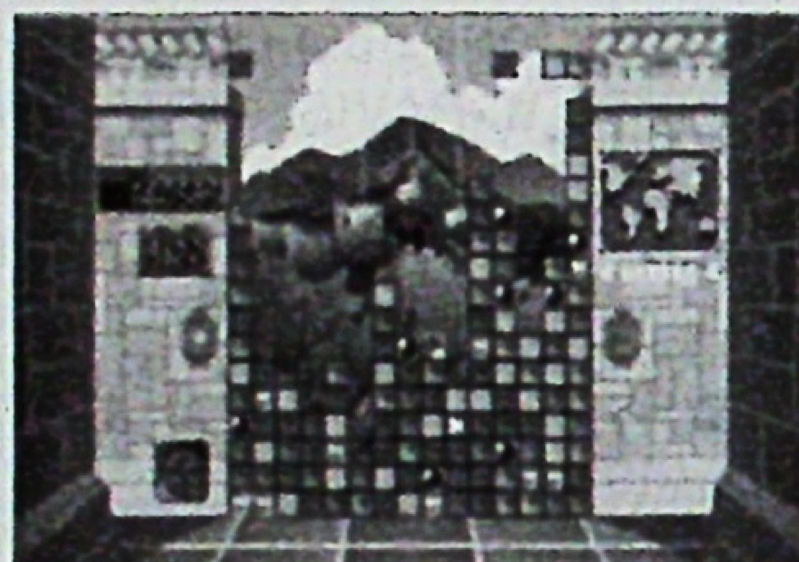
Je opdracht bij BreakThru is eenvoudig, het verwijderen van de muur voordat de tijd voorbij is. Een muur bestaat voor het grootste gedeelte uit blokjes van verschillende kleuren. Als er twee of meer blokjes van dezelfde kleur naast of op elkaar liggen, kun je ze weghalen door ze gewoon aan te klikken. Het ontstane gat wordt onmiddellijk gedicht doordat de erboven liggende blokjes er in vallen of de ernaast aanwezige erin schuiven. Hierdoor ontstaan vaak weer andere mogelijkheden om andere delen te verwijderen. Hoe verder je komt hoe meer verschillende blokjes je krijgt. Boven de muur zie je continu blokjes van links naar rechts bewegen en af en toe vallen er een paar van naar beneden. Als je zo'n opzij schuivend blokje aanklikt zal het onmiddellijk naar beneden vallen en zo kun je er zelf voor zorgen dat het op een gunstige plaats valt.

Hoe meer je met het spel vordert hoe sneller de blokjes zich zullen gaan verplaatsen. Om het gemakkelijker te maken dat ze goed terecht komen kun je ook met de muur heen en weer schuiven, mits je één van de zijkanten hebt vrijgekregen. Dit kan door op de in het beeld aanwezige pijltjes te klikken. Op je scherm kun je verder de tijd, je levens en de behaalde score waarnemen. Ook valt er een wereldkaartje te vinden, waarop te zien is in welke stad je zit. Iedere stad geldt voor een level. In iedere plaats zal je de muur viermaal moeten verwijderen om door te kunnen gaan. Het plaatje dat achter de muur verschijnt als je hem afbreekt heeft vaak duidelijk wat met desbetreffende stad te maken, dit hebben ze best leuk gedaan. Hoeveel levels het spel overigens bevat is me nog steeds niet duidelijk. Na lang spelen ben ik in het negende level beland en tot nu toe is er nog geen woord over het laatste level gerept. Kunnen ze het dan nog moeilijker maken!?

Het is niet zo dat de muur geheel uit blokjes bestaat. Om de 10.000 behaalde punten zal er een 'super brick' verschijnen, waarmee je een kleur uit de muur kunt verwijderen. Ook zijn er nog bommen en raketten, die het je wat gemakkelijker maken. Door een bom te laten exploderen vernietig je alle eromheen liggende blokjes. Dit kan echter alleen als hij onderaan de muur ligt of als er een tweede bom op valt. De raketjes kunnen naar onder, boven, links of rechts schieten. Als je er een aanklikt, zal hij alle onderweg tegenkomende obstakels verwijderen, behalve de rotsen. Uiteraard zijn de dingen die je krijgt er niet alleen om het je wat simpeler te maken. Want je zult ook regelmatig spinnen, blikjes en rotsen tegenkomen. De spinnen, die naarmate je verder komt steeds meer verschijnen, kunnen het je aan hun draadje flink lastig maken.







Alle blokjes die op ze vallen blijven op ze liggen en vallen dus niet naar beneden. Een spin is zowel met een bom als met een raket te verwijderen. De blikjes en rotsen gedragen zich net zoals een blokje. Vaak kunnen ze je het erg lastig maken als ze tussen twee gelijke kleuren in komen te zitten. Een blikje kun je met een bom of raket verwijderen, maar een rots niet. Die kan alleen een plaatsje opschuiven met behulp van een raket. Het is overigens voor geen van deze dingen verplicht om ze te verwijderen om aan de volgende muur te kunnen beginnen.

BreakThru bevat verschillende spelmogelijkheden. Het is mogelijk om in je eentje te spelen, maar ook om tegen of juist met elkaar te spelen. Als je voor de 'dual wall mode' kiest speel je tegen elkaar en zal je scherm in tweeën gedeeld worden, zodat er voor beide spelers een eigen muur verschijnt. Bij de 'cooperative mode' is het mogelijk om, zoals de naam natuurlijk al zegt, met elkaar te spelen. Het scherm is hierbij gewoon gelijk aan dat van de 'single mode', dus zoals ik hierboven heb beschreven. Als laatste heb je de 'competitive mode' waarbij je elkaar tegenwerkt om een muur te vernietigen. Hierbij ben je beide in het bezit van een eigen score.

BEELD, GELUID, SPELKWALITEIT en de rest.

Het beeld is in orde. De plaatjes die achter de muur verschijnen zijn redelijk gedetailleerd getekend en zien er best leuk uit. Verder is alles redelijk overzichtelijk gemaakt, hetgeen natuurlijk van groot belang is bij een spel als dit. BreakThru kan in zowel VGA als SVGA gespeeld worden.
Helaas is het geluid zwak. Per level krijg je een nieuw melodietje te horen, dat op zichzelf wel aardig is, maar op den duur zo begint te vervelen dat je het gewoon uit zet. Er zit gewoon veel te weinig afwisseling in de muziek en het wordt echt strontvervelend.
Het spel kan met het keyboard, met de muis of met een joystick bestuurd worden. De muis wordt sterk door me aangeraden, want hiermee valt gewoon het snelste te reageren als het nodig is.

BreakThru zit verpakt in een stevige kartonnen doos, waarin zich een 106 bladzijden bevattende en in drie talen uitgevoerde handleiding bevindt. Namelijk in het Engels, Duits en Frans. Het spel wordt er prima in uitgelegd en het bevat ook enkele tips, die handig zijn tijdens het spelen. Over de spelkwaliteit kan ik kort zijn; gewoonweg goed. Je zult je tijdens het spelen nooit vervelen en het is dan ook erg verslavend. Ik waarschuw je alvast als je erover nadenkt om dit spel te gaan kopen; zorg ervoor dat je de dingen die de komende week gedaan moeten worden alvast klaar hebt, want van de computer kom je voorlopig niet meer af!

Kortom, er is weer een knap staaltje werk afgeleverd door onze Tetris vriend. BreakThru staat garant voor uren speelplezier en is dan ook een dikke aanrader voor jong en oud! Mede door de schappelijke prijs.

Rik Luiten.

BEELD:	7
GELUID:	5
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

Front Page Sports: BASEBALL '94.

Softwarehuis: Sierra.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Roland LAPC-1, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, General Midi.
Richtprijs: FL. 99,=


FRONT PAGE SPORTS

BASEBALL SEASON STARTS TODAY!

Greatest lineup ever— over 500 stats per player

BASEBALL '94 neemt zo'n 15Mb. van je harddisk in beslag en er is gedurende de installatie 18Mb. vereist. Een installatie die overigens belachelijk lang duurt. Tijdens het installeren wordt verteld, dat de 127 bladzijde tellende handleiding niet compleet is en dat de rest in een readme file zit opgeslagen.
Uit de dikte van de handleiding blijkt natuurlijk al dat dit spel vele mogelijkheden bezit. Zoveel, dat ik ze onmogelijk met jullie door zal kunnen nemen. Wel zal ik trachten de allerbelangrijkste er voor jullie uit te halen.

MIJN EERSTE PARTIJTJE HONKBAL.

Toen ik het spel had opgestart en door de beveiliging heen was gekomen, kreeg ik een menu op mijn scherm gepresenteerd waarop ik o.a. de teams, het weer en de besturing kon instellen. Vervolgens koos ik voor de optie 'QuickStart' om direct een wedstrijdje te gaan spelen. De Toranto Bluebirds, mijn partij, mogen als eerste gaan slaan. M'n slagman staat al klaar en ook de tegenpartij heeft zich over het veld verspreid. De pitcher wil gaan gooien en ik moet gaan beslissen hoe ik de bal wil gaan slaan. Er zijn een paar mogelijkheden die ik uit een 'swing selection' menuutje kan kiezen. Mijn keuze valt op 'power'. De pitcher gooit en helaas was m'n timing nog niet van dien aard om een homerun te slaan. In plaats van de strakke harde bal die ik in mijn hoofd had, is het een flutballetje geworden, dat de tegenpartij met gemak weet te vangen. Mijn volgende speler verschijnt en dit keer kies ik voor de optie 'contact' waarmee een gewone slag wordt bedoeld. De pitcher maakt zijn voor iedereen bekende beweging weer en dit keer komt de bal met veel effect op me af en weet ik hem niet te raken. Zo ga ik nog een poosje door en al vrij snel is mijn tegenpartij aan de beurt, zonder dat ik ook maar één punt heb gemaakt.
Ik ga het veld in. Systematisch stellen mijn makkers zich op en vervolgens kan ik mijn kwaliteiten bij het pitchen eens op de proef gaan stellen. Hiervoor verschenen er weer wat keuzes, waaruit ik de soort worp en de richting van de bal moest bepalen. Ik koos voor een slider bal die ik naar de rechterkant wou werpen. Ik gooi en aan de tik te horen weet de slagman de bal goed te raken. De bal vliegt weg en ik vervolgens krijg het veld van schuin bovenaf te zien. Er verschijnt een cirkel op waaraan ik kan zien, waar de bal ongeveer terecht zal komen. Deze 'catch zone' zal kleiner worden naarmate de bal daalt. Ogenblikkelijk lopen enkele van mijn spelers er op af en ik weet de bal net niet te vangen. Via enkele teamgenoten weet ik de bal weer terug te werken en mijn tegenstander op het derde honk te stoppen. Gelukkig net op tijd voordat hij een homerun had gelopen. De volgende slagman weet er echter wel een te slaan en zo begint de tegenpartij al uit te lopen.

HET TRAINEN.

Zoals jullie al hebben kunnen lezen, ging het de eerste keer bij mij niet echt van een leien dakje. En ik weet zeker dat ik daar niet de enige mee zal zijn. Gelukkig voor ons is er een mogelijkheid om met het meppen met de knuppel te oefenen. Daardoor wordt je timing al vrij snel stukken beter en begin je in de gaten te krijgen waar je op moet letten. Toen ik het redelijk onder controle had, bleek dat ik het slaan op het makkelijkste niveau had geoefend. Zo was er bijvoorbeeld ook nog een 'advanced batting mode' waarbij er ook aangegeven moet worden waar in de 'strike zone' je wilt gaat slaan. Het spel blijkt in totaal drie moeilijkheidskeuzes te bevatten, die je zowel voor een oefenpartijtje als bij een competitie in kunt stellen. Bij het moeilijkste niveau is -behalve de extra beslissingen die je bij het slaan en werpen moet maken- ook duidelijk te merken dat je tegenstander beter is geworden.



SPELKWALITEIT.

Verreweg het belangrijkste voor een sportspel is de spelkwaliteit en gelukkig is deze goed. Je mag het echter geen probleem vinden om de vele scherminstellingen uit te voeren, want zowel voor als tijdens een wedstrijd valt er een heleboel te doen. Wel moet ik vermelden dat er niet al te veel mogelijkheden bij zijn gekomen als je dit honkbalspel zou vergelijken met andere voorgangers, zoals Baseball 2 (Software Gids nr. 21). Bij dit spel komt ook wat strategie kijken. Tijdens een wedstrijd zijn er dan ook allerlei dingen waar je op moet letten. Zo moet je bijvoorbeeld oppassen als je de pitcher wilt verwisselen. Daarbij moet er altijd voor gezorgd worden dat hij een kans heeft gehad om zich op te warmen. Als dit niet zou gebeuren en je hem gewoon gelijk in het veld zet, zal hij aanmerkelijk slechter werpen. Verder speelt o.a. ook het weer een rol mee in dit spel. Er bestaat tevens nog een mogelijkheid om het camera standpunt te veranderen om jezelf eventueel een beter zicht op het spel te geven.

BEELD, GELUID EN DOCUMENTATIE.

Het beeld van dit honkbalspel valt me een beetje tegen van Sierra. Zowel het pitchen als het slaan wordt prachtig weergegeven, maar helaas blijft het hierbij. Als de bal weg is en je het spel van bovenaf krijgt te zien, is alles stukken minder gedetailleerd weergegeven. Als voorbeeld neem ik de bal die plotseling vierkant is geworden. Er is wel een mogelijkheid om wat met de camera's te draaien, maar veel aan de kwaliteit verandert dit niet.
Jammer genoeg is het geluid ook niet van die kwaliteit om een gat van in de lucht te springen. Het is wat minnetjes en er is maar weinig spraak waar te nemen. Af en toe galmt er een



woordje zoals 'out' uit de boxjes, maar daar is dan alles mee gezegd.
Over de documentatie kunnen we gelukkig wel tevreden zijn, hoewel het natuurlijk niet echt netjes is, dat deze niet geheel compleet is. Als je de rest ook wilt lezen zal je dat op het beeldscherm moeten doen, of er aardig wat printerpapier voor over moeten hebben. Wanneer er tijdens het spelen iets gebeurt wat u niet geheel begrijpt, is het eenvoudig op te zoeken en wordt het goed uitgelegd.

KONKLUSIE.

BASEBALL '94, het nieuwe spel dat Sierra aan zijn Front Page Sports collectie heeft toegevoegd valt me, alles bij elkaar, wat tegen. Zowel de beeld- als geluidskwaliteit hadden wat beter kunnen zijn. Gelukkig is de spelkwaliteit van betere klasse en zal het spel zeker niet snel beginnen te vervelen door de vele mogelijkheden, die steeds veranderd kunnen worden. Wel is het zo dat de makers niet al te veel nieuwe ideeën hebben toegevoegd aan de waslijst al bestaande. Een spel dat niet voor een al te grote groep is weggelegd; misschien dat de echte honkbalfreaks er wat enthousiaster over zullen zijn.
Geef mij voorlopig maar Break-Thru!

Rik Luiten.

BEELD:	7
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



CHESS MANIA

Distributeur: Slash.
Min. 80386DX, min. 2Mb., DOS 3.0+, EGA, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1-2.
PC-speaker, Roland MT-32, AdLib, Sound Blaster, Covox, Disney Sound Source.
Richtprijs: FL. 58,=

Op deze Cd-ROM staan 3 schaakprogramma's van 3 verschillende softwarehuizen, dus wie ze nog niet kent krijgt voor weinig geld 3 verschillende tegenstanders. Dit zijn de titels:
THE CHESSMASTER 3000: 2D en 3D schaken, 15000 openingsopstellingen.
GRANDMASTER CHESS: ook 2D en 3D. Tevens beelden in SVGA.
SARGON 4: zeer krachtig programma, 2D en 3D, 16 levels, vele schaakstukken.

Gewoon een uitstekend pakket als je van schaken houdt!

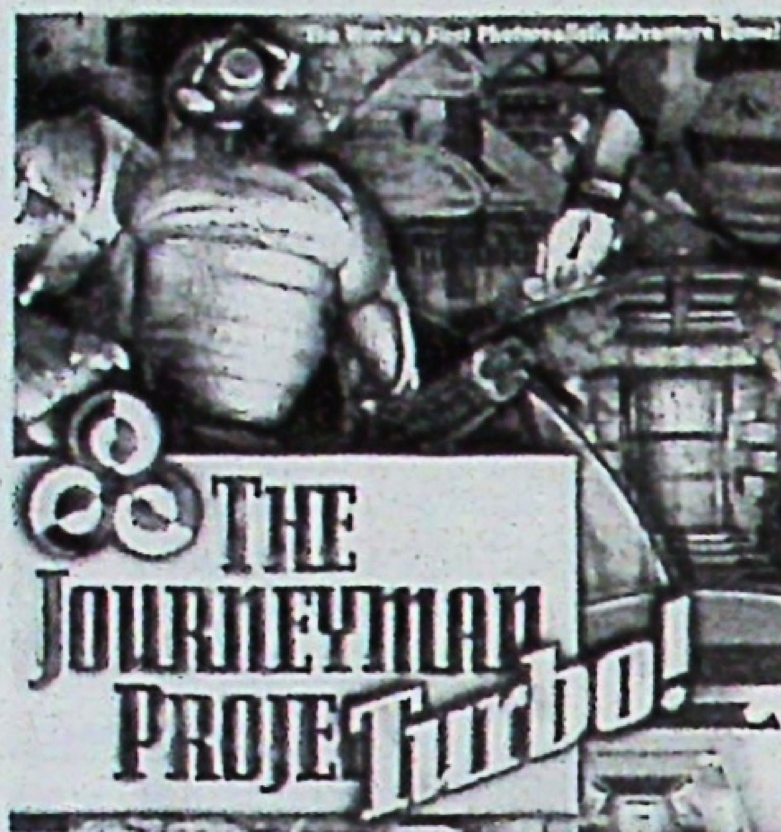
```
BEELD:              8
GELUID:             7
SPELKWALITEIT:      9
DOCUMENTATIE:       7
PRIJS:             10
```

Beschikbaar gesteld door Multimedia Mail.

Journeyman Project *TURBO*

Softwarehuis: Presto Studios.
Min. 80386/33Mhz., min. 8Mb., Windows 3.1+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
MPC compatible geluidskaart.
Richtprijs: FL. 59,=

Iets over dit spel kun je in Software Gids nr. 24 lezen, maar een echte recensie was het niet, want daarvoor ondervonden we teveel problemen met het spel. Nu is een TURBO versie verschenen en deze is meteen maar eventjes ruim honderd gulden goedkoper gewor-



den! Gauw kijken of dit schitterende programma nu wel wil draaien....... Ja hoor, hij doet 't! Sneller? Nee, wel minder langzaam, en bij ons nu zonder vrijwel meteen vast te lopen. We zitten nog steeds onder Windows, dus dergelijke programma's draaien daar alleen lekker als je een Windows accelerator kaart hebt. Maar alle beetjes helpen, want de vorige versie was wel heeeeel traag. Verder is alles zo te zien, en te horen, in orde en kunnen we dit grafische adventure aanbevelen.

```
BEELD:              9
GELUID:             9
SPELKWALITEIT:      7
DOCUMENTATIE:       7
PRIJS:              8
```

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



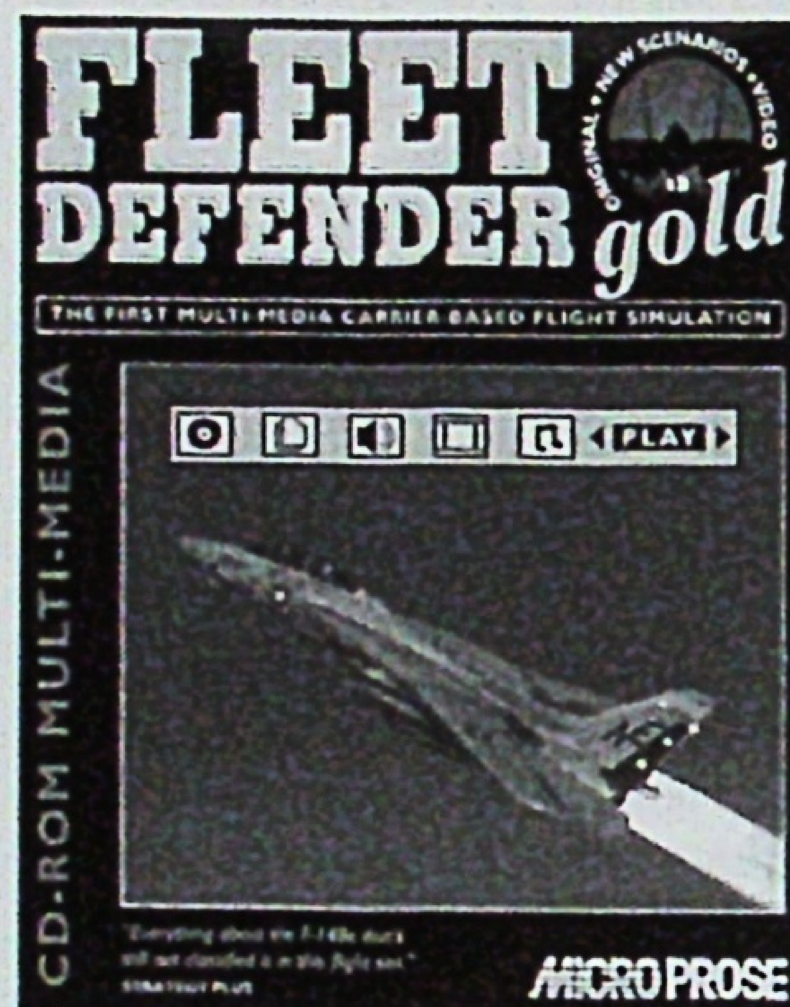
X-WING
Collectors CD-ROM

Softwarehuis: Lucas Arts.
Min. 80386DX/33Mhz., min. 2Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, General Midi.
Richtprijs: FL. 129,=

Voor het verslag van deze simulator kun je terecht in Software gids nr. 19. Toen kostte alleen de simulator op diskette ook FL. 129,= maar nu krijg je er voor hetzelfde bedrag op CD-ROM het volgende bij:
Verbeterd geluid en extra spraak.
Verbeterde 3-D graphics.
6 nieuwe missies.
2 uitbreidingen: B-WING en IMPERIAL PURSUIT.
Staat X-WING nog op je verlanglijstje, dan is dit je kans!!

```
BEELD:              9
GELUID:             9
SPELKWALITEIT:      9
DOCUMENTATIE:       8
PRIJS:             10
```

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



FLEET DEFENDER GOLD

Softwarehuis: Microprose.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, MSCDEX 2.1+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
PC-speaker, Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster, Covox, Tandy sound, General Midi.
Richtprijs: FL. 109,=

Dit is een recent programma, want de recensie kun je vinden in Software Gids nr. 26. Daar blijkt dat het om een uitstekende flightsimulator gaat en nu is voor enkele tientjes minder deze simulator nogmaals uitgebracht op CD-ROM, maar dan wel met een heleboel extra's:
6 nieuwe missies.
Korean Peninsula scenario en Indian Ocean scenario.
Nieuwe mission builder.
Films, heel veel films.
Net als X-Wing ook hier een topprodukt voor een aantrekkelijke prijs met een heleboel extraatjes, waarvoor je een half jaar geleden nog dik moest betalen.

```
BEELD:              9
GELUID:             7
SPELKWALITEIT:      9
DOCUMENTATIE:       8
PRIJS:             10
```

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



CLASSIC COLLECTION LUCAS ARTS ADVENTURE

Softwarehuis: Lucas Arts/Kixx
Min. 80286, min. 640Kb., DOS 3.1+, EGA, VGA, MCGA, harddisk, muis.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster, Roland.
Richtprijs: FL. 89,=

Je moet een klein beetje uitkijken in de winkel, want Kixx distribueert diverse verzamelpakketten waarin spellen van verschillende softwarehuizen onder de naam 'Classic Collection' met vrijwel dezelfde verpakking.
Dit pakket uit deze verzameling bevat de volgende adventures van Lucas Arts:
THE SECRET OF MONKEY ISLAND, INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS, LOOM, ZAK MCKRACKEN & THE ALIEN MINDBENDERS, MANIAC MANSION.
Stuk voor stuk goede grafische adventures, al zijn enkele spellen wel een paar jaartjes oud.
Voor de sterk gereduceerde prijs krijg je helaas geen originele handleidingen, doch een dun boekje met beknopt de hoogstnoodzakelijke informatie.
Wie meer wil weten kan terecht in Software Gids nr. 6 voor Monkey Island, in Gids nr. 18 voor Indy, en in nummer 3 voor Loom.
Maniac Mansion en Zak McKracken zijn de ouwetjes van voor onze tijd.
De laatste 3 titels worden in 16 kleuren EGA weergegeven.

```
BEELD:              7
GELUID:             7
SPELKWALITEIT:      9
DOCUMENTATIE:       3
PRIJS:              8
```

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



CLASSIC COLLECTION DELPHINE ADVENTURE

**Softwarehuis: Delphine/Kixx.
Min. 80286, min. 640Kb., DOS 3.3+, VGA, harddisk.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 89,=**

Voor dit pakket van Kixx geldt hetzelfde als voor het pakket met spellen van Lucas Arts. Nu echter treffen we in de doos, buiten het superdunne boekje, de volgende titels aan van het softwarehuis Delphine: FLASHBACK (zie Software Gids nr. 21), ANOTHER WORLD (zie Gids nr. 14), CRUISE FOR A CORPSE (Gids nr. 11), OPERATION STEALTH (staat in nr. 6) en FUTURE WARS (Software Gids nr. 4). Ook hier enkele oudere titels, maar niet zo oud dat we ze nooit hebben beschreven en allemaal uitgevoerd in VGA. Ook hier gaat het om adventures, maar enkele titels vragen ook behendigheid en wat aktie.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	3
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

CLASSIC COLLECTION ACCESS SPORT

**Softwarehuis: Access/Kixx.
Min. 80286, min. 640Kb., DOS 5.0+, VGA, harddisk.
Aanbevolen: 80386.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, Roland MT32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 69,=**

Ook door Kixx in omloop gebracht is dit pakket met software van Access. Geen verzameling in de zin van diverse spellen van hetzelfde softwarehuis, doch de golfsimulator LINKS en 4 uitbreidingen hiervoor vinden we in dit pakket. LINKS is de eerste uitvoering, dus de systeemeisen zijn lang niet zo hoog als bij het recentere LINKS386/PRO. De recensie kun je vinden in Software Gids nr. 10. De uitbreidingen geven de golfsimulator de volgende 'courses': Bay Hill, Bountiful, Firestone en Pinehurst.



Al met al een mooi kompleet pakket voor een heel gunstige prijs met helaas ook hier weer een minimum aan documentatie.

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	4
PRIJS:	9

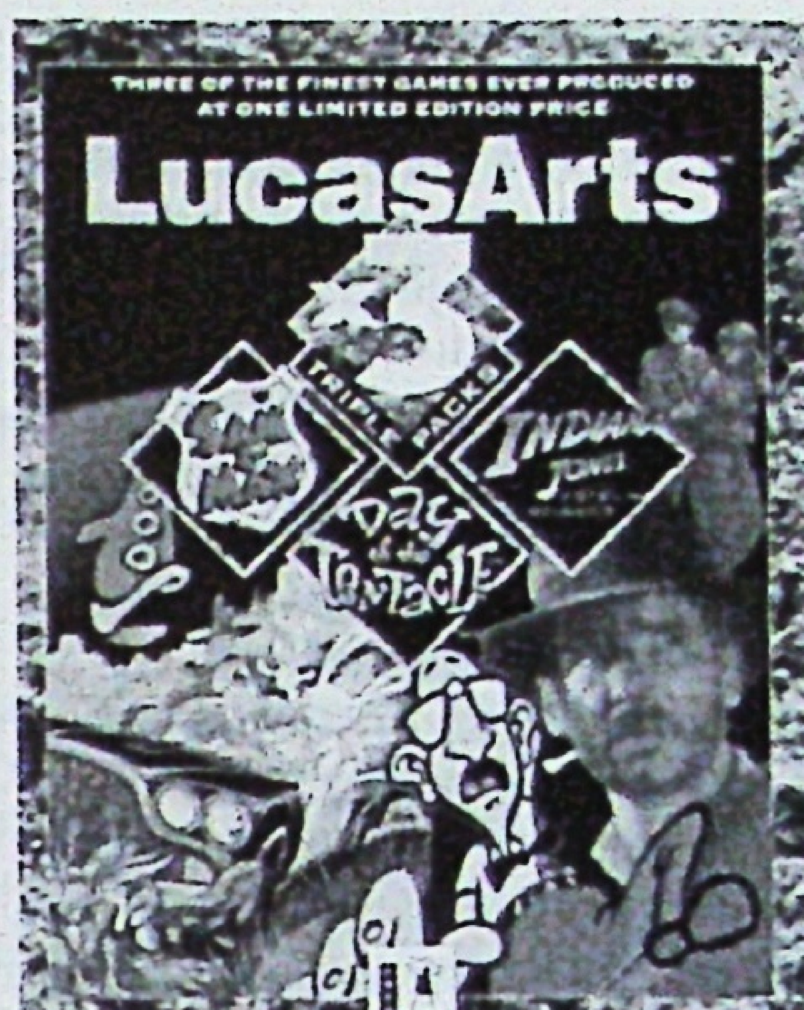
Beschikbaar gesteld door D+S Software.

LucasArts 3 TRIPLE PACK

**Softwarehuis: LucasArts.
Min. 80386/33Mhz., min. 2Mb., DOS 3.1+, VGA, harddisk.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 159,=**

Op de harddisk is 16Mb. ruimte nodig.

In de doos nog echte diskettes, dus het pakket weegt bijna 700 gram. 3 toptitels worden hier aangeboden: SAM & MAX HIT THE ROAD (zie software Gids nr. 23), DAY OF THE TENTACLE (heet ook wel MANIAC MANSION 2, zie Gids nr. 21) en het al wat oudere INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (zie Gids nr. 15).
Deze titels zijn inmiddels (afzonderlijk) op CD-ROM verschenen met spraak, extra muziek en meer geluidseffekten.



Dit verzamelpakket is dan ook alleen maar leuk als je zit te snakken naar deze 3 spellen van LucasArts en er dan ook nog een flink bedrag voor over hebt, want het pakket is niet goedkoop en de disketteversies zijn heel wat minder leuk dan de CD-ROM uitvoeringen. Voor dit forse bedrag krijg je niet eens de originele handleidingen.
De spellen zijn goed, maar het verzamelpakket valt wat uit de toon tussen alle goedkope combinaties, die -vooral in deze periode- uitgebracht worden.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	5

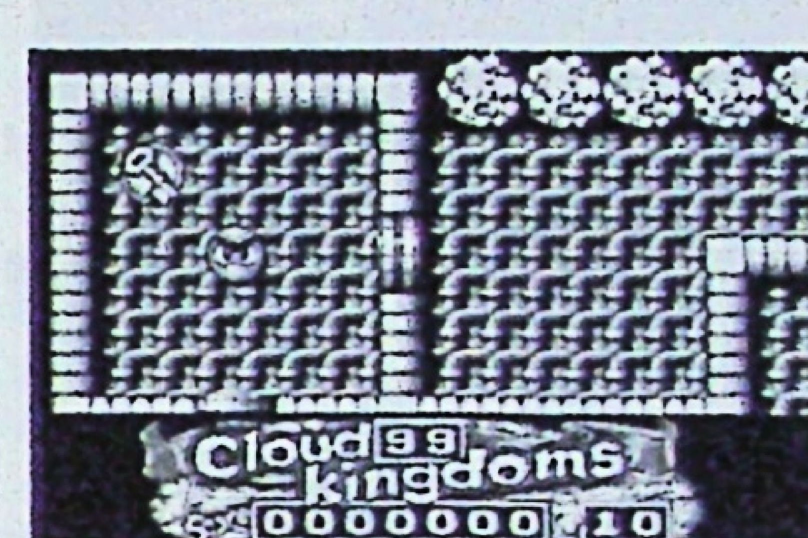
Beschikbaar gesteld door D+S Software.

QUAD PACK 2

**Softwarehuis: Millennium.
Min. 80386SX/16Mhz., min. 2Mb., DOS 3.3+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1-2.
PC-speaker, Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 49,95**

Op deze CD staan 4 spellen van Millennium.
STRIKE 2 is een 3-D vlieg- en schietspel, waarvan de recensie is te vinden in Software gids nr. 12. Daar blijkt dat het om een uitstekend spel gaat. De weergave is in EGA of VGA en er kan met 2 spelers gespeeld worden d.m.v. een (nul)modem.
GLOBAL EFFECT is een soort SimCity, waarbij het milieu meer aandacht krijgt dan de stedenbouw. De recensie staat in Gids nr. 15. Het spel is zeer goed en kan ook met 2 spelers gespeeld worden.
THE ADVENTURES OF ROBIN HOOD is een heel aardig, maar grafisch zeer eenvoudig 3- D adventure.
CLOUD OF KINGDOMS is door ons nog niet eerder gerecenseerd. Het is een doolhofspel





met 32 levels. Een deel van de spellen moet op een z.g. blinde kaart worden gespeeld.

Alle spellen zijn goed, maar grafisch achterhaald. Daar staat tegenover dat de systeemeisen niet hoog zijn en dat de prijs bijzonder gunstig is. De handleidingen zijn in 4 talen (Frans, Duits, Engels en Italiaans) op de CD-ROM ondergebracht.

BEELD:	7
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

QUAD PACK 1

Voor deel 1 uit deze serie geldt hetzelfde verhaal, dezelfde prijs en is dezelfde configuratie nodig. Op deze CD staan: JAMES POND 2 ROBOCOD, CRAZY FOOTBALL, MOONSHINE RACERS en THUNDERSTIKE.
Leuk en goedkoop. Volgens de documentatie is er nog een deel 3 maar dit deel hebben we nog niet in handen gehad.



ZOOL 2: He's back!

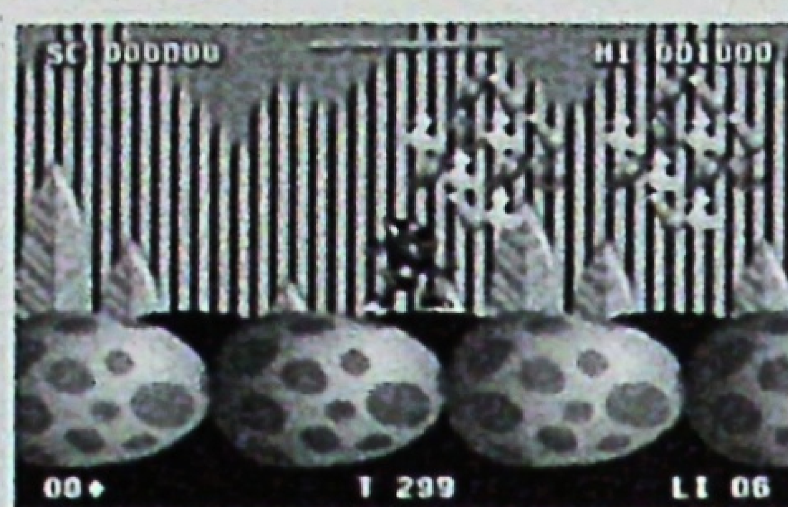
Softwarehuis: Gremlin.
Min. 80386, min. 640Kb., DOS 5.0+, MSCDEX 2.1+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1-2.
Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 79,=



Ook uitgebracht op 3.5" diskettes en voor de Amiga.

In de doos treffen we behalve het spel een vel stickers, een briefkaart met daarop een afbeelding van Zool, een registratiekaart, een instructieboekje, een poster en een handleiding.

Deze opvolger van Zool 1 is weer een razendsnel platformspel. Het beeld scrollt letterlijk alle kanten op. De bedoeling is om aan het eind van een level te komen, zoals gebruikelijk bij alle platformspellen. Voordat je naar een hoger en/of ander level kan, moet je 99% van alle voorwerpen die verspreid liggen verzamelen. Deze voorwerpen bestaan uit allerlei beestjes en stukjes fruit. In level 1 zitten enkele voorwerpen opgesloten in reuze eieren, die je kapot kunt maken door er met een 'spinning power jump' op te springen. Verder heb je de mogelijkheid om tegen muren te klimmen en om vloeren en plafonds kapot te springen om zodoende een lager of hoger niveau te bereiken.
Druk je op de vuurknop van je joystick, dan zal je merken dat Zool (of zijn vriendin) kogels afvuurt. Al deze eigenschappen zul je hard nodig hebben om het einde van een level te bereiken, want de monsters zitten niet stil en zullen je het zo moeilijk mogelijk maken. Een nadeel van deze vijanden is echter dat ze nooit verslagen zijn. Dat wil zeggen dat wanneer je een vijand om zeep helpt hij/zij even later weer terug is. Even ergens rustig wachten om op adem te komen heeft dus geen zin. En niet alleen omdat de vijanden steeds terugkeren; er is namelijk ook nog een tijdslimiet. Elk level moet je binnen een bepaalde tijd hebben uitgespeeld, anders is het einde leven. Daar



is wel wat aan te doen. Er zijn, verdeeld over de levels, automatische save-lokaties in de vorm van een lolly. Raak je zo'n lolly aan, dan verandert deze van kleur en weet je dat als je een leven kwijt bent je niet helemaal opnieuw hoeft te beginnen.
In het spel kom je ook nog bonussen tegen die erg handig zijn, zoals een bom, een tijdbonus, een schild enz. Ik heb er in totaal 8 geteld.

Indien je tijdens de intro op 'esc' drukt, krijg je een menu waar je diverse zaken kunt regelen. Je kunt de muziek aan of uit zetten, de achtergrond uit zetten, joystick calibreren en terug gaan naar DOS. Tijdens het spel zelf kun je ook d.m.v. 'esc' een menu oproepen. Dit menu lijkt veel op het eerste, alleen is er de mogelijkheid bijgekomen om je beeldscherm aan te passen. Grafisch ziet het er redelijk uit. Zelf vond ik het allemaal te druk. Er gebeurt enorm veel op het scherm. Dit idee wordt versterkt door de snelle scrolling. De moeilijkheidsgraad is instelbaar



van makkelijk naar gewoon tot moeilijk. Zelf heb ik het geprobeerd op makkelijk, maar verder dan het eerste level ben ik niet geweest.

KONKLUSIE

Voor de liefhebber van dit soort platformspellen zal het ongetwijfeld een aanrader zijn. Zoals gezegd scrollt het spel snel en is onze vriend ook niet bepaald traag. Handigheid met je joystick/keyboard is wel een vereiste om dit spel redelijk te kunnen spelen. Maar helaas niet voor ondergetekende. Die gaat snel weer verder met Warcraft.

Eric Sonnega.

BEELD:	7
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



THE FORTRESS OF
DR. RADIAKI

Softwarehuis: Future Visionary.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Roland Sound Canvas.
Richtprijs: FL. 79,95

Leuk, een DOOM-kloon. Jammer, bij ons niet aan de praat te krijgen. Op 1 computer kregen we alleen de intro. Op de andere machines helaas niet meer dan een zwart scherm. Volgens een Duitse recensent is dit "Hilfe!" volgens een Amerikaans magazine "shit". Dus we zullen niet lang treuren en naar de volgende kloon gaan kijken. Wie het fijne ervan wil weten moet z'n computer maar meenemen naar de winkel. Hopelijk heb je een laptop of notebook.

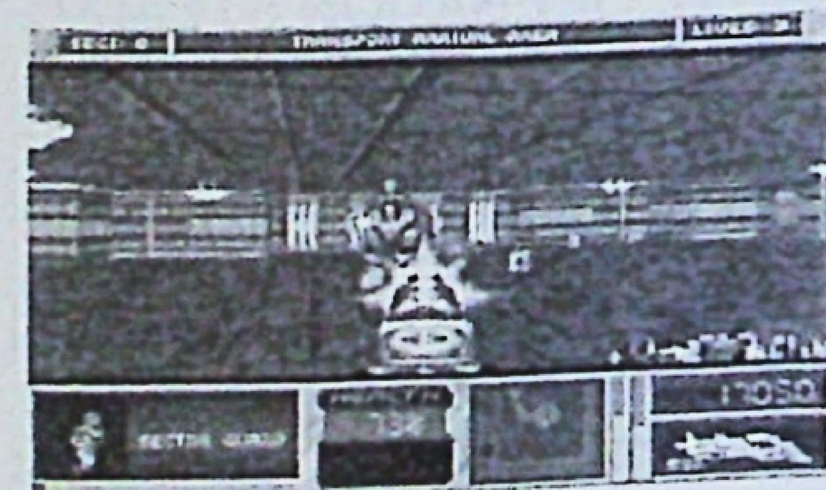
PLANET STRIKE

Softwarehuis: Apogee.
Min. 80386, min. 640Kb., DOS 5.0+, VGA, harddisk.
Keyboard, joystick, muis, Gravis Gamepad.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Sound Blaster, Sound Blaster PRO, Adlib, Disney Sound.
Richtprijs: FL. 62,95

PLANET STRIKE (hier de volledige versie, geen Shareware!) is de opvolger van BLAKE STONE (Aliens of Gold) en de beste geheim agent van het heelal krijgt hier de opdracht Dr. Goldfire te vernietigen. Deze bevindt zich in het STAR Institute Training Complex op de planeet Selon, omringd door mutanten en beveiligd met dodelijke technische apparaten. De bediening van het spel is in grote lijnen identiek aan die van DOOM en aanverwante produkten, alleen voor de auto-mapping hoef je



niet op de TAB toets te drukken, want die is constant aanwezig onderin je scherm. Het complex bestaat uit minstens 20 afdelingen, die bereikt kunnen worden d.m.v. teleports of transporters. Om in een volgend level te komen, moet meestal eerst de beveiligingsinstallatie onklaar gemaakt worden en dienen de rondlopende bewakers uitgeschakeld te worden. In tegenstelling tot andere "killing games" lopen in Planet Strike ook onschuldige informanten rond, die je beslist niet mag neer-



schieten. Zij geven je o.a. tips, munitie en voedsel en hebben een gunstige invloed op de uitslag van je missie, mits ze nog in leven zijn. Pas op, want niet iedereen in een witte jas is zo onschuldig als hij eruit ziet.
PLANET STRIKE is een zeer acceptabele variant in het DOOM, WOLFENSTEIN en (sinds kort) HERETIC rijtje. Het ziet er grafisch prima uit, de geluidseffekten en muziekjes doen niet onder voor die van de concurrenten en de scrolling is soepel en zeer snel. Ook de compacte verpakking is het vermelden waard.

Jocelyn.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door HaSA Software.

HINTBOEK 1 voor PC/AMIGA/ATARI-ST

32 pagina's oplossingen en tips uit Software Gids 1 t/m 10

COMPLETE OPLOSSINGEN:

CONQUEST OF CAMELOT, ELVIRA 1, FUTURE WARS, KING'S QUEST 1/2/3/4/5, LARRY 1/2/3, LOOM, MANHUNTER N.Y., POLICE QUEST 1/2, QUEST FOR GLORY 1, QUEST FOR GLORY 2, SEARCH FOR THE KING, SECRET OF MONKEY ISLAND 1, SPACE QUEST 2/3/4, BLACK CAULDRON.

POKES en TIPS:

ALIEN BREED, ANOTHER WORLD, APPRENTICE, ARMALYTE, ARMY MOVES, ATOMINO, BACK T/T FUTURE, BATTLE VALLEY, BARBARIAN, BARD'S TALE 1/2, BEAST BUSTERS, BLUES BROTHERS, BRAT, BUDOKAN, CODENAME: ICEMAN, COLONEL'S BEQUEST, CONQUEST OF CAMELOT, DEATHTRACK USA, DRAGON'S LAIR 2, FIGHTER BOMBER, FLOOD, GEMINI WINGS, GOLD RUSH, INIANA JONES LAST CRUSADE, KEEF THE THIEF, KING O/T BEACH, KING'S QUEST 4, LARRY 1/2/3, LEMMINGS, MIDNIGHT RESISTANCE, MIGHT & MAGIC 2, MONTY PYTHON, PIPEDREAM, PRINCE OF PERSIA, QUEST FOR GLORY 1, RICK DANGEROUS 2, SHADOW O/T BEAST 2, SILPHEED, SIM CITY, SORCERIAN, SPACE QUEST 2/3/4, STREET ROD, TEST DRIVE 1, THE CURSE OF RA, LAST NINJA, THEXDER, ULTIMA 5/6, XENON 2, ZAK MCKRACKEN.

Bestellen:

Dit hintboek is verkrijgbaar door overmaking van FL. 15,= op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

Voor België: Bfr. 300,- Generale Bank te Hasselt, rek. nr. 235-0430464-87 t.n.v. J. Herps, Lelystad. (Vermeld bij uw bestelling 'HINTBOEK 1').

HINTBOEK 2 voor PC/AMIGA/ATARI-ST

Ruim 40 pagina's met oplossingen en tips uit Software Gids 11 t/m 20

OPLOSSINGEN:

ALTERED DESTINY, COUNT DOWN, CONQUEST O/T LONGBOW, CRUISE FOR A CORPSE, DARKSEED, DRAGON'S LAIR 2, ECO QUEST 1/2, ELVIRA 2, FASCINATION, HEART OF CHINA, INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS, KING'S QUEST 6, LEGEND OF KYRANDIA, LARRY 5, LES MANLEY LOST IN L.A., LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, MANIAC MANSION, MEANSTREETS, MEGAFORTRESS FLIGHT O/T OLD DOG, MIXED UP FAIRY TALES, MONKEY ISLAND 2, RISE OF THE DRAGON, SPACE ACE 2, SPACE QUEST 1, SPACE QUEST 5, SPELLCASTING 201

POKES, TIPS, CODES, KAARTEN

ANOTHER WORLD, ASTRO MARINE CORPS, BABY JO, BART SIMPSON VS SPACE MUTANTS, BATTLE ISLE, BLUES BROTHERS, BUDOKAN, CAPTAIN PLANET, CARRIER COMMAND, CASTLE DR. BRAIN, CASTLE MASTER, CASTLES, CENTURION DEFENDER OF ROME, CHIPS CHALLENGE, CHRONOQUEST, CIVILIZATION, COMMANDER KEEN 1/2/3, CONQUEST O/T LONGBOW, COUNTDOWN, CRUSADERS O/T DARK SAVANT, DAYS OF THUNDER, DRAGONS OF FLAME, DUCKTALES QUEST FOR GOLD, DUKE NUKEM, DUNE 2, E-MOTION, ELF, ELITE PLUS, ELVIRA 2, EPIC, EYE O/T BEHOLDER 1/2, F-19 STEALTH FIGHTER, F-29 RETALIATOR, GATEWAY, GODS, GOLDEN AXE, HUMANS, INCREDIBLE MACHINE, LAURA BOW 2, LARRY 1/3/5, LIGHT CORRIDOR, LOGICAL, LOTUS CHALLENGE 2, LOW BLOW, MEAN STREETS, MIGHT & MAGIC 3, NAVY SEALS, NIGHT SHIFT, NOVA 9, OH NO MORE LEMMINGS, OUT OF THIS WORLD, PREHISTORIK, PRINCE OF PERSIA, PUSH OVER, RAILROAD TYCOON, ROCKETEER, ROGER RABBIT, SIM CITY, SPACE QUEST 1/2, SPEAR OF DESTINY, SPEEDBALL 2, STELLAR 7, STREET ROD 1/2, STRIPPOKER 3, TITUS THE FOX, ULTIMA 6, WAR IN THE MIDDLE EAST, WILLY BEAMISH, WING COMMANDER 1/2, WOLFENSTEIN 3-D, XENON 2

Bestellen:

Dit hintboek is verkrijgbaar door overmaking van FL. 24,50 op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

Voor België: Bfr. 450,- Generale Bank te Hasselt, rek. nr. 235-0430464-87 t.n.v. J. Herps, Lelystad. (Vermeld bij uw bestelling 'HINTBOEK 2').

Bestelt u beide hintboeken dan wordt de prijs FL. 36,= (Bfr. 700,-) voor de twee delen.

BON

*Ja, ik wil: *HINTBOEK 1 voor FL. 15,=*
**HINTBOEK 2 voor FL. 24,50*
**HINTBOEKEN 1+2 voor FL. 36,=*

Naam: ____________________

Adres: ____________________

Postcode: __________

Woonplaats: ____________________

* Ter betaling sluit ik in:

* Eurocheque (denk aan het nummer op de achterkant!) / girobetaalkaart.

* Ik heb het bedrag overgemaakt op postbankrekening 5036011 t.n.v. Uitgeverij J. Herps, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD.

*** Doorhalen wat niet van toepassing is.**

Deze bon opsturen naar: Uitgeverij J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

Inl. Tel: 03200-47218. Fax: 03200-47221.

NABESTELLEN OUDE NUMMERS SOFTWARE GIDS:

SOFTWARE GIDS NR. 12

SILENT SERVICE 2, FIRST SAMURAI, PEGASUS, DE TAS, FINAL FIGHT, ALIEN BREED, BARBARIAN 2, LEANDER, TERMINATOR 2, SUPER SPACE INVADERS, HEIMDALL, POPULOUS 2, SIMANT, ELVIRA 2, ELVIRA ARCADE, MONKEY ISLAND 2, EYE O/T BEHOLDER 2, LAFFER UTILITIES, FALCON 3.0, DUSK O/T GODS, CIVILIZATION, CONAN THE CIMMERIAN, CASTLE OF DR. BRAIN, CONQUEST O/T LONGBOW, STRIKE 2, BUCK ROGERS 2, TUNNELS & TROLLS, SUPER TETRIS.

Tips: MONKEY ISLAND 2, MIGHT & MAGIC 3, HEART OF CHINA, CONQUEST O/T LONGBOW, TOWER OF GAZZEL.

SOFTWARE GIDS NR. 13

BATTLE ISLE, HARE RAISING HAVOC, SUPER SPACE INVADERS, BATTLETECH 2, MAGNETIC SCROLLS COLLECTION, FLOOR 13, PITFIGHTER, MAGIC POCKETS, PAPERBOY 2, HEADLINE HARRY GREAT PAPERRACE, BIRDS OF PREY, LOST ADMIRAL, PERFECT GENERAL, SHUTTLE, EUROPEAN SPACE SIMULATION, SANDS OF FIRE, WAR ACROSS EUROPE, TWILIGHT 2000, FAERY TALE ADVENTURES 1, REALMS, MARTIAN MEMORANDUM, ECO QUEST 1, FORMULA 1 G.P., STARTREK 25TH ANNIVERSARY, ADVANCED GALACTIC EMPIRE, OBITUS, SAILSIMULATOR 1.3, L'EMPEREUR NAPOLEON, HARPOON + BATTLE SETS, EGGERLAND 3, 10 GREAT GAMES, HERO QUEST, WILD WEST WORLD, ADVANTAGE TENNIS, HARLEQUIN, KNIGHTMARE, QUIK & SILVA.

Tips: ECO QUEST 1, EYE O/T BEHOLDER 2.

SOFTWARE GIDS NR. 14

CARMEN SANDIEGO, COLLECTOR'S EDITION, EUROPEAN SPACE SIMULATION, HOT ON CD, INFOCOM COLLECTION, JONES I/T FAST LANE, KING'S QUEST 5, MICROPROSE COLLECTION, SHAREWARE GAMES, SHERLOCK HOLMES, SOFTWARE TOOLWORKS, STELLAR 7, HOUND O/T BASKERVILLES, ULTIMA 6, WING COMMANDER, WONDERLAND, ZORK. A-320 AIRBUS, LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2, FIGHTER COMMAND, SPECIAL FORCES, ANCIENT ART OF WAR AT SEA, WHERE IN U.S.A. IS CARMEN SANDIEGO?, VIDEO POKER, HYPER SPEED, WING COMMANDER DELUXE; ULTIMA 4+5+6, QUEST AND GLORY, LEGEND, ULTIMA UNDERWORLD, ULTIMA 7, TREASURES O/T SAVAGE FRONTIER, MIDWINTER 2, PLANET'S EDGE, FASCINATION, SEA ROGUE, DUNE, EPIC, STORM MASTER, JETSONS, ANOTHER WORLD, MAUPITI ISLAND, SHADOWLANDS, PACIFIC ISLANDS, HEIMDALL, PATTON STRIKES BACK, SAMURAI, WAY OF THE WARRIOR, TEENAGE MUTANT HERO TURTLES, HOT RUBBER, TITUS THE FOX, D/GENERATION, PINBALL DREAMS, ARMOUR GEDDON, ORK, DYNA BLASTER, PROJECT X, APIDYA 2, LEGEND, HUGO 1&2

Tips: EYE O/T BEHOLDER 2, CRUISE FOR A CORPSE, LES MANLEY LOST IN L.A., SPACE ACE 2, ELVIRA 2, MIXED UP FAIRY TALES, SPACE QUEST 1, MANIAC MANSION.

SOFTWARE GIDS NUMMER 15

ELVIRA 2, CHESS CHAMPION, GEHEIM VAN DELFT, LURE OF THE TEMPTRESS, WOLFENSTEIN 3D, COOL CROC TWINS, PROPHECY O/T SHADOW, A-TRAIN, DARKSEED, HARDBALL 3, CARRIER STRIKE, CRISIS I/T KREMLIN, CONFLICT: KOREA, ACES O/T PACIFIC, SWOTL DATADISKS P-80 P-38 HE-162, SPOT, POWER HITS, POWERMONGER, BLACK CRYPT, RAMPART, STEEL EMPIRE, GOBLIIINS, ISHAR, INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS, ROLLING RONNY, DAGGER OF AMON RA, SECRET ISLAND OF DR. QUANDARY, AIR BUCKS, GLOBAL EFFECT, THE MANAGER, GAZZA 2, HEROES O/T 357TH, COVER GIRL POKER, SUPERSKI 2, DISCOVERY, LOST TREASURES OF INFOCOM, ADVANCED DIGIPLAYER V3.0, ROCKETEER, FREE D.C!, AQUAVENTURA, DOJO DAN, FIRE & ICE, BONANZA BROS., JAGUAR JX-220, MYTH, VIDEO KID, PARASOL STARS, ADAMS FAMILY, KILLERBALL, FANTASY PAK, DARK QUEEN OF KRYNN, CRYSTALIA, TOWN WITH NO NAME, MURDER MAKES STRANGE DEADFELLOWS, CASE O/T CAUTIOUS CONDOR.

Tips: COUNTDOWN, FASCINATION, SPACE QUEST 1 OUDE VERSIE.

SOFTWARE GIDS NUMMER 18

ACES O/T PACIFIC 1946 DATADISK, AIR WARRIOR (S)VGA, ANCIENT ART OF WAR I/T SKIES, AV8B HARRIER ASSAULT, BAT 2, BILL'S TOMATO GAME, BUG BOMBER, CAMPAIGN, CAR AND DRIVER, CASTLES 2, CONQUEST OF JAPAN, CONTRAPTION, COOL WORLD, CRAZY CARS 3, DALEK ATTACK, DRAGON'S LAIR 3, DREADNOUGHTS + DATA-DISKS, DUNE 2, EURO SOCCER, F-15 STRIKE EAGLE 3, FORMULA 1 G.P., FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL, HARRIER JUMP JET, INCREDIBLE MACHINE, INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS ARCADE, JET FIGHTER 2 SPECIAL EDITION, JOE & MAC CAVEMAN NINJA, KGB, LEGENDS OF VALOUR, LEMMINGS DOUBLE PACK, LOST TREASURES OF INFOCOM 2, MAGIC CANDLE 3, MARIO IS MISSING, NO SECOND PRIZE, PC-SIG GAMES, POOL, POWERHITS SCI/FI, ROBOSPORT, ROME AD92, SAMPLE PACK, SHADOW PRESIDENT, SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE 2, SIEGE: DOGS OF WAR, SIMLIFE, SPACE QUEST 4 CD-ROM, SPELLJAMMER, STAR CONTROL 2, STAR LEGIONS, STREET FIGHTER 2, STUNT ISLAND, TASK FORCE 1942, TROLLS, UGH!, ULTIMA UNDERWORLD 2: LABYRINTH OF WORLDS, VALHALLA, WING COMMANDER, WOLFENSTEIN 3D, WORDTRIS, WWF EUROPEAN RAMPART, ZYCONIX.

Tips: MIGHT & MAGIC 3, ULTIMA 7, ADDAMS FAM. KING'S QUEST 6, LEGEND OF KYRANDIA, LARRY 1 GEIN-LIJN.

SOFTWARE GIDS NUMMER 19

7th GUEST, LINE IN THE SAND, AIRCRAFT COLLECTION MFS 4.0, AMBERSTAR, BATTLE CHESS 4000 SVGA, BILLY BAT'S EDUCATIEVE SOFTWARE, CAESAR, CREEPERS, D-DAY PREVIEW, DAUGHTER OF SERPENTS, DEATHSTAR ARCADE BATTLES, DICK TRACY, DREAM TEAM, EMPIRE DELUXE, ERIC THE UNREADY, FLY HARDER, HISTORYLINE 1914-1918, INCA CD-ROM, ISLAND & ICE, GUNSHIP 2000 DATADISK, LEGEND OF MYRA, LEMMINGS 2, LETHAL WEAPON, MICROSOFT ENTERTAINMENT PACK 1-4 WINDOWS, PACIFIC WAR, PATRIOT, PINBALL MAGIC, RICK DANGEROUS 2, RINGWORLD, REACH FOR THE SKIES PREVIEW, ROMMEL, SHADOWORLDS, SLEEPWALKER, SNOOPY'S GAME CLUB, SPACE QUEST 5: THE NEXT MUTATION, SPACEWARD HO!, SUPER CAULDRON, TERMINATOR 2029, TRANSARCTICA, TRAPS 'N' TREASURES, TRISTAN PINBALL, ULTIMA 7 PART 2, V FOR VICTORY D-DAY UTAH BEACH en VELIKIYE LUKI, VEIL OF DARKNESS, WILLY BEAMISH CD-ROM, X-WING, XENOBOTS.

Tips: HUMANS, INCREDIBLE MACHINE, DARKSEED, LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, MEGAFORTRESS: FLIGHT OF THE OLD DOG, SPACE QUEST 5.

SOFTWARE GIDS NUMMER 20

7TH GUEST, A-TRAIN CONSTRUCTION SET, ACTION SPORT, ARCADE FRUIT MACHINE, BARON BALDRIC, BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE, CAPITALIST PIG, CHALLENGE O/T FIVE REALMS, CHAOS ENGINE, COBRA MISSION, DAGGER OF AMON RA, DESERT STORM, DESERT STRIKE, DOGFIGHT, ECO QUEST 2, EL.FISH, EYE O/T BEHOLDER 3, FREDDY PHARKAS, GAME PACK 3, HANNIBAL, INSPECTEUR BANAAN, ISLAND OF DR. BRAIN, LEGACY, LIBERTY OR DEATH, NAM 1965-1975, MICHAEL JORDAN IN FLIGHT, MIGHT & MAGIC 5, MONOPOLY DE LUXE, NATIONAL LAMPOON CHESS MANIAC, NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP, OVERKILL, PC-SIG LIBRARY, PEPPER'S ADVENTURES IN TIME, POLICE QUEST VGA, POWERHITS BATTLETECH, PREHISTORIK 2, PRINCE OF PERSIA, PROPHECY, PROTOSTAR, QUARKY & QUAYSOO'S TURBO SCIENCE, SHADOW O/T COMET, SID MEIER TRIPLE PACK, SPECTRE, STRIKE COMMANDER, SYMANTEC GAME PACK, UNCHARTED WATERS, UNLIMITED ADVENTURES, V FOR VICTORY MARKET GARDEN, WAYNE GRETZKY HOCKEY 3, WOLFENSTEIN 3-D

CD-I: ALIEN GATE, BATTLESHIP, CARICATURE, DARK CASTLE, LASER LORDS, LORDS O/T RISING SUN, MYSTIC MIDWAY, PINBALL, SECRETS OF TATJANA, TETRIS

Tips: ALTERED DESTINY, ECO QUEST 2.

SOFTWARE GIDS NUMMER 21

1869, BEAUTY A/T BEAST, BETRAYAL AT KRONDOR, BLUE FORCE, BUILD & RACE MOTOR STARS, CARNAGE, CD SPEEDWAY, EIGHT BALL DELUXE, FIELDS OF GLORY, FLASHBACK, GAMES MASTER 2nd EDITION, GOAL!, GUNSHIP 2000, HIGH COMMAND, INT. OPEN GOLF CHAMPIONSHIP, INT. RUGBY CHALLENGE, JAMES POND 2, JUTLAND, KLOTSKI, LIGHTNING CD, LOST VIKINGS, LUNAR COMMAND, MAELSTROM, MANIAC MANSION 2, ORANJE KAMPIOEN!, PINBALL FOR WINDOWS, PIRATES GOLD, PRINCE OF PERSIA 2, REALMS OF ARKANIA: BLADE OF DESTINY, RETURN O/T PHANTOM, RULES OF ENGAGEMENT 2, SENSIBLE SOCCER, SHERLOCK HOLMES 3, SPACE HULK, SPACE LEGEND, STACK UP, SYNDICATE, TONY LA RUSSA BASEBALL 2, TORNADO, WACKY FUNSTERS, WALKER, WAR I/T GULF, WHALE'S VOYAGE, WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO, WHO KILLED SAM RUPERT, WORLD VISION, WORLDS OF LEGEND: SON O/T EMPIRE.

Oplossingen: ALONE I/T DARK, HOOK, MIGHT & MAGIC 5, REX NEBULAR GENDER BENDER, WEEN.

CD-I: DEFENDER OF THE CROWN, ESCAPE FROM CYBERCITY, INCA, INTERNATIONAL TENNIS OPEN, PALM SPRINGS OPEN, VIDEO SPEEDWAY.

SOFTWARE GIDS NUMMER 22

AIR BUCKS, AMBUSH AT SORINOR, BATTLE ISLE '93, CAESARS PALACE, CLASH OF STEEL, D-DAY, FOOTBALL MANAGER 3, GATEWAY 2: HOMEWORLD, GRAND PRIX CIRCUIT, ISHAR 2, LANDS OF LORE, MICROSOFT FLIGHTSIMULATOR 5.0, NIPPON SAVES INC., ONE STEP BEYOND, POOL, RAGNAROK, RAILROAD TYCOON DELUXE, SIM FARM, SNAKES, STRONGHOLD, V FOR VICTORY: GOLD JUNO SWORD, WAR IN RUSSIA, WARLORDS 2, WING COMMANDER ACADEMY, WING COMMANDER PRIVATEER, WORLD WAR 2

CD-ROM: BLUE FORCE, COVER GIRL POKER, DUNE, EYE O/T BEHOLDER 3, MAD DOG McCREE, MONSTER MEDIA '93, SCIENCE-FICTION & FANTASY, SHUTTLE, ULTIMA UNDERWORLD 1+2

CD-I: CAESARS WORLD OF GAMBLING, CD SHOOT, GIRLS CLUB, KARAOKE VOL. 1, LINK; THE FACES OF EVIL, TEXT TILES, ZELDA; THE WAND OF GAMELON

Oplossingen: BLUE FORCE, DAY O/T TENTACLE, FREDDY PHARKAS, LOST VIKINGS CODES, PEPPER'S ADVENTURE IN TIME, POLICE QUEST 3, SPELLCASTING 301

SOFTWARE GIDS NUMMER 23

AIR COMBAT CLASSICS, ALIEN BREED, BATMAN RETURNS, BILL ELLIOT'S NASCAR CHALLENGE, BOB'S BAD DAY, BODY BLOWS, CHESSMASTER 4000 TURBO, COGITO, COMBAT AIR CONTROL, DARK SUN, DRACULA, DUNGEON HACK, EAST FRONT, EPIC PINBALL, FRONTIER (ELITE 2), GEAR WORKS, HAND OF FATE, HIRED GUNS, INDY CAR RACING, JURASSIC PARK, LARRY 6, LOST IN TIME, MASTER OF ORION, METAL & LACE, MFS 5.0 SAN FRANCISCO SCENERY, NHL HOCKEY, PATRICIAN, PINBALL DREAMS, PRIME MOVER, RALLY (RAC 1993), RETURN TO ZORK, SAM & MAX HIT THE ROAD, SEAL TEAM, SEVEN CITIES OF GOLD, SHADOW CASTER, SHADOW OF YSERBIUS, SIMON THE SORCERER, STREETFIGHTER 2, TOP GUN, DANGER ZONE, WARRIORS OF LEGEND, YO! JOE!

CD-ROM: BEYOND THE WALL OF STARS, BACKROAD RACERS, EYE O/T BEHOLDER TRILOGY, GREAT NAVAL BATTLES, HELL CAB, IRON HELIX, LABYRINTH OF TIME, LOST IN TIME, MANHOLE, PROTOSTAR, REBEL ASSAULT, TONY LARUSSA BASEBALL 2, THE VAMPIRE'S COFFIN, THE LAST DINOSAUR EGG

CD-I: ALICE IN WONDERLAND, BACKGAMMON, CONNECT FOUR, JIG SAW, SARGON CHESS, VOYEUR.

SOFTWARE GIDS NUMMER 24

ACES OVER EUROPE, ALONE I/T DARK 2, CAMPAIGN 2, COMPANIONS OF XANTH, DOOM (SHAREWARE VERSIE), EXCELLENT GAMES, FANTASY EMPIRES, FURY O/T FURRIES, GABRIEL KNIGHT: SINS O/T FATHERS, GOBLINS 3, HIRED GUNS, INNOCENT UNTIL CAUGHT, KRUSTY'S FUN HOUSE, L.A. LAW, MAGIC BOY, MARIO'S TIME MACHINE, METAL & LACE 18+ ADULT, MFS SCENERY ITALY, NFL COACHES CLUB FOOTBALL, NICKY 2, POLICE QUEST 4, SHADOW O/T DARKNESS (QUEST FOR GLORY 4), SILVERBALL, SIM CITY 2000, SPEED RACER, CHALLENGE OF RACER X, STAR TREK: JUDGMENTS RITES, SUBWAR 2050, SVGA HARRIER, SYNDICATE AMERICAN REVOLT, TERMINATOR RAMPAGE, TFX, WINTER OLYMPICS, ZOOL.

CD-ROM: ACTION CD, CITY IN TROUBLE YEAR 2000, CRITICAL PATH, DRACULA UNLEASHED, GAMES DOS VOL.1, GAMES WINDOWS VOL.1, GEEKWAD GAMES O/T GALAXY, GOBLINS 3, JOURNEYMAN PROJECT, MAGIC DEATH, MAN ENOUGH, MIGHT & MAGIC WORLD OF XEEN, OSCAR, SPELLCASTING PARTY PAK, STAR MIX, WEEKEND AT ERNIES.

CD-I: DIGITAL VIDEO CARTRIDGE, KETHER, SPEELFILMS OP CD-I, TOUCHPAD VOOR CD-I.

Tips: BETRAYAL AT KRONDOR, LARRY 6, LOST IN TIME, LOST VIKINGS CODES, PROTOSTAR, SIMON THE SORCERER.

SOFTWARE GIDS NUMMER 25

AIRLINES, ARCHON ULTRA, ARENA THE ELDER SCROLLS, BRUTAL FOOTBALL, CASINO LITE, DISCOVERIES O/T DEEP, DOOM, GAME MAKER, HEIRS TO THE THRONE, IN EXTREMIS, KINGMAKER, KING'S TABLE, LUCKY'S CASINO, MEGAFORTRESS: MEGA PAK, MERCHANT PRINCE, OPERATION DESERT STORM, RED CRYSTAL: THE SEVEN SECRETS OF LIFE, STARWARS CHESS, SOLITAIRE'S JOURNEY, STARLORD, STRIKE SQUAD, TRUMP CASTLE 3, WALLS OF ROME.

CD-ROM: CASINO COLLECTION, CD BROTHEL, C.H.A.O.S. CONTINUUM, CHALLENGE PACK, COMANCHE MAXIMUM OVERKILL, CONSPIRACY, CYBER RACE, DISCOVERIES O/T DEEP, DRAGONSPHERE, DREAM GIRLS, FANTASY EMPIRES, GABRIEL KNIGHT, GATEWAY 2: HOMEWORLD, GOLDEN 7, GUS GOES TO CYBERTOWN, HUGO'S HOUSE OF HORRORS, KIDS COLLECTION, KING'S TABLE, LANDS OF LORE: THE THRONE OF CHAOS, LAWNMOWER MAN, MARIO IS MISSING, MEGARACE, MICROCOSM, MICROSOFT GOLF MULTIMEDIA EDITION, PLUMBERS DON'T WEAR TIES, STRIKE COMMANDER, STRIPBOEKEN OP CD-ROM, TFX.

CD-I: A GREAT DAY AT THE RACES, CARTOON CARNIVAL, MICROCOSM, OTHELLO, PHANTOM EXPRESS, WACKY WORLD OF MINIATURE GOLF, ZOMBIE DINO'S.

Tips: GATEWAY 2 HOMEWORLD, KYRANDIA 2 THE HAND OF FATE, LURE OF THE TEMPTRESS, SAM & MAX HIT THE ROAD, THE COLONEL'S BEQUEST.

SOFTWARE GIDS NUMMER 26

5 ft 10 PAK, AEGIS GUARDIAN O/T FLEET, ARMAETH THE LOST KINGDOM, AWARD WINNERS GOLD EDITION, BATTLE ISLE 2, BENEATH A STEEL SKY, BLOODNET, BLUES BROTHERS JUKEBOX ADVENTURES, BREAKLINE, CANNON FODDER, COMPLETE ULTIMA 7, CROSSWORDS FOR WINDOWS, DAEMONS GATE, DIGGERS, EVASIVE ACTION, FLEET DEFENDER, FLIGHT 642, FLIGHTSIM TOOLKIT, GALGJE, GOBLINS 3, GOLDEN IMMORTAL, GRANDMASTER CHESS, GREAT NAVAL BATTLES 2, HAND OF FATE, HORDE, HOT LINES, HOUSE OF GAMES 2, INTERPLAY'S 10 YEAR ANTHOLOGY, KISTJE DUWEN, LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE, LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, LEMMINGS 1+2, MYSTERY O/T TIKI, NOMAD, PERFECT TRILOGY, PREMIER MANAGER 2, QUANTUM GATE, RAPTOR, RAVENLOFT, SAM & MAX HIT THE ROAD, SEAWOLF SSN-21, SETTLERS, SHADOW CASTER, SIM CITY, SIM CITY 2000 SCENARIOS VOL.1, STAR TREK 25th ANNIVERSARY, SYNDICATE PLUS, UFO, ULTIMA 8 PAGAN, UNNATURAL SELECTION, UNNECESSARY ROUGHNESS, WASHINGTON DC SCENERY MFS 5.0, WHO SHOT JOHNNY ROCK?, WRATH OF THE GODS.

CD-I: CAESARS WORLD OF BOXING, HOTEL MARIO, SEVENTH GUEST, SHIPWRECK, SPACE ACE.

Tips: DRAGONSPHERE OPLOSSING, GOBLINS 3 OPLOSSING, SHADOW CASTER TIPS, TITUS THE FOX CODES.

En: MPEG KAART VOOR MS-DOS

SOFTWARE GIDS NUMMER 27

AL-QADIM, CARRIERS AT WAR 2, CD DUO 4, D-DAY, DOOFUS, DOOM: 40 LEVELS EN PATCH 1.2, EMPIRE SOCCER 94, EPIC PINBALL PACK 3, EUROPEAN CHAMPIONS, EYE O/T STORM, FAMILIE SPELDISK, F1, GENESIA, G.O.R.G., GRANDEST FLEET, HANNA-BARBERA ANIMATION WORKSHOP, HEXX, HOCUS POCUS, INCA 2, INDYCAR CIRCUITS, LORD O/T RINGS, MAD DOG 2, MOLLEN MEPPEN, MORTAL KOMBAT, MYST, OUTPOST, PACIFIC STRIKE, PINBALL DREAMS 2, PRIVATEER, REUNION, SABRE TEAM, SENSIBLE SOCCER LIMITED EDITION, SETTLERS, SPACE HULK, SPECTRE VR, STAR CONTROL 1+2, STARLORD, SUPERSONIC, TANKS! WARGAME CONSTRUCTION SET 2, THEATRE OF DEATH, THEME PARK, TIE FIGHTER, WARLORDS 2 SCENARIO BUILDER, WORD WAR 5, WORLD CUP YEAR 94.

CD-I: DRAGON'S LAIR, MEGA MAZE, STRIKER PRO, VLIEGENDE HOLLANDER.

Oplossingen: BENEATH A STEEL SKY, INNOCENT UNTIL CAUGHT, JURASSIC PARK, ULTIMA 8.

SOFTWARE GIDS NUMMER 28

ALIEN LEGACY, APOGEE GAMES, BATTLES OF TIME, BLOODNET, CHAOS ENGINE, COLONIZATION, COMPENDIUM CD (SVGA HARRIER + MIG-29), DARK LEGIONS, DARKSEED, DELTA-V, DISCIPLES OF STEEL, DISPOSABLE HERO, DRAGON'S LAIR MPEG versie, EMPIRE DELUXE MASTERS EDITION, EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE, FALCON 3.0 GOLD, FIFA INTERNATIONAL SOCCER, GAMBLER'S PARADISE, GRANDEST FLEET, GUNSHIP 2000, HEIMDALL 2, HORNET NAVAL STRIKE FIGHTER, INHERIT THE EARTH: QUEST FOR THE ORB, INTERNATIONAL TENNIS OPEN, INTERACTIVE, JUMP RAVEN, LARRY 6, LITIL DIVIL, LORDS OF THE REALM, LUNICUS, MEGA DOOM, ON THE BALL WORLD CUP EDITION, OVERLORD, POLICE QUEST 4, RETURN TO RINGWORLD, SEAWOLF SNN-21, SIERRA COLLECTORS EDITIONS, SIM CLASSIC, SIMON THE SORCERER, STRIPPOT, TACTICAL MANAGER, TETRIS CLASSIC, ULTIMATE DOMAIN, WHIZZ QUIZ, WORLD CIRCUIT SIMULATOR, WORLD OF FLIGHT SIMULATORS.

CD-I: DIMO'S QUEST, DRAGON'S LAIR 2, LITIL DIVIL, MAGIC MODELS, STEEL MACHINE.

Verder: MPEG-FILMS VOOR CD-I, CD-32 en 3DO. GAME MADNESS INTERACTIVE. GAME MASTER KEYBOARD. GRAVIS GAMEPAD. THRUSTMASTER WEAPONS CONTROL SYSTEM MARK 2.

Oplossing:INHERIT THE EARTH: QUEST FOR THE ORB.

SOFTWARE GIDS NUMMER 29

1942 THE PACIFIC AIR WAR, 5 ft. 10 PACK VOL. 2, ACES OF THE DEEP, ARMORED FIST, ARTHUR'S BIRTHDAY, BATTLE BUGS, CENTRAL INTELLIGENCE, CRIME PATROL, CYBERPLASM FORMULA, CYCLEMANIA, CRYSTAL CALIBURN PINBALL, DARK SUN: WAKE OF THE RAVAGER, DAWN PATROL, DESERT STRIKE, DETROIT, DOOM 2, EAGLE EYE MYSTERIES, FIFA INTERNATIONAL SOCCER, FOREVER GROWING GARDEN, FREDDY PHARKAS CD-ROM, GOD OF THUNDER, IN SEARCH OF DR. RIPTIDE, IRON CROSS, LODE RUNNER, MASTER OF MAGIC, MICRO MACHINES, MYSTIC TOWERS, NHL HOCKEY 95, OPERATION CRUSADER, PETER PAN, PINBALL DREAMS DELUXE, SHADOWS OF CAIRN, STAR CRUSADER, STAR TRAIL (REALMS OF ARKANIA 2), SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN, SYSTEM SHOCK, TRANSPORT TYCOON, ULTIMATE FOOTBALL, UNDER A KILLING MOON, VID GRID, VIDEO CUBE, WING COMMANDER ARMADA, WORLD CUP ALL TIME GREATS

VERZAMEL CD-ROM'S: AWARD WINNING GAMES, GAME GALLERY, MICROPROSE SPORTS EDITION, TOP TEN PAK, WING COMMANDER, PRIVATEER, STRIKE COMMANDER, COLLECTORS EDITION 3, FANTASY ADVENTURE PACK

CD-I: THE APPRENTICE, BURN:CYCLE, LEMMINGS, MAD DOG MACCREE, MUTANT RAMPAGE BODYSLAM

OPLOSSINGEN: HEIMDALL 2, POLICE QUEST 4

Verder: GRAVIS PHOENIX FLIGHT & WEAPON CONTROL SYSTEM.
MPEG FILMS EN SPELLEN
ONBESCHRIJFELIJK!: CORRIDOR 7, DREAMWEB, ISLE OF THE DEAD, PSYCHOTRON, SHADOW OF DARKNESS, VIRTUAL VEGAS.

OUDE NUMMERS ZIJN TE BESTELLEN DOOR OVERMAKING VAN FL. 7,95 PER EXEMPLAAR OP POSTBANKNUMMER 5036011 t.n.v. J.HERPS TE LELYSTAD.
VOOR BELGIE: Bfr. 200,= PER EXEMPLAAR OP BANKREKENINGNUMMER 235-0430464-87 BIJ DE GENERALE BANK TE HASSELT t.n.v. J.HERPS, POSTBUS 516, 8200 AM LELYSTAD.

The Net PC Games Top 100 is published every Monday on Internet in the comp.sys.ibm.pc.games.announce newsgroup. This chart is compiled using votes sent by many people through electronic mail from these countries: USA, Canada, Iceland, Norway, Sweden, Finland, Denmark, Germany, The Netherlands, UK, Ireland, Belgium, France, Portugal, Spain, Italy, Switzerland, Austria, Turkey, Israel, Slovenia, Hungary, Poland, Estonia, Russia, Taiwan, Thailand, Malaysia, Japan, South Korea, Singapore, Hong Kong, Australia, New Zealand, South Africa, Brazil, Ecuador, Dominican Republic and Chile.

AC	action
AD	adventure
PU	puzzle
RP	role-playing
SI	simulation
SP	sports
ST	strategic
•	climbing
●	bullet
#	shareware
-	new entry
TW	this week
LW	last week
NW	number of weeks

THE NET PC GAMES TOP 100

TW	LW	NW	TITLE	DEVELOPER/PUBLISHER	CAT
1	2 •	6	DESCENT #	Parallax/Interplay	AC
2	1	16	Galactic Civilizations (os/2 only)	Stardock/AM	ST
3	3	17	Doom 2 (Hell on Earth)	Id/GT/Virgin	AC
4	5 •	42	U.F.O. (Enemy Unknown) [+X-Com]	Mythos/MicroProse	ST
5	4	17	Master of Magic	SimTex/MicroProse	ST
6	6	8	Wing Commander 3 (Heart of the Tiger) (cd-rom onl	Origin/Electronic Arts	AC
7	9 •	6	Heretic #	Raven/Id	AC
8	7	29	Tie Fighter	LucasArts/Virgin	AC
9	8	110	Civilization	MicroProse	ST
10	11 •	11	Warcraft (Orcs and Humans)	Blizzard/Interplay	ST
11	10	60	Doom [+hacked add-ons] #	Id	AC
12	12	16	One Must Fall: 2097 #	Epic	AC
13	14 •	70	Master of Orion	SimTex/MicroProse	ST
14	16 •	19	System Shock	LookingGlass/Origin/Electronic Arts	RP
15	13	18	Colonization	MicroProse	ST
16	15	56	SimCity 2000	Maxis/Mindscape	ST
17	17	12	Transport Tycoon	MicroProse	ST
18	18	101	X-Wing [+Imperial Pursuit, B-Wing]	LucasArts/US Gold	AC
19	21 •	8	Magic Carpet (cd-rom only)	Bullfrog/Electronic Arts	AC
20	23 •	107	VGA Planets #	Tim Wisseman	ST
21	19	9	Roids # (os/2 only)	Leonard Guy	AC
22	20	46	Myst (cd-rom only) (windows only)	Cyan/Broderbund/Electronic Arts	AD
23	22	27	Jazz Jackrabbit #	Epic	AC
24	27 •	10	Panzer General	SSI	ST
25	26 •	15	Wacky Wheels #	Beavis/Apogee	AC
26	25	6	Rise of the Triad [+retail version] #	Apogee	AC
27	24	12	Under a Killing Moon (cd-rom only)	Access/US Gold	AD
28	29 •	109	Dune 2 (The Building of a Dynasty)	Westwood/Virgin	ST
29	28	34	The Settlers [+Serf City: Life is Feudal]	Blue Byte/SSI	ST
30	30	98	Nethack 3.1 (freeware)	DevTeam	RP
31	31	78	Warlords 2	SSG	ST
32	33 •	66	Epic Pinball [+Silverball retail version] #	Epic/Team 17	AC
33	38 •	11	Nascar Racing	Papyrus/Virgin	SP
34	34	21	Lode Runner (The Legend Returns)	Presage/Dynamix/Sierra	AC
35	36 •	57	Gabriel Knight (Sins of the Father)	Sierra	AD
36	35	52	Pinball Fantasies	Digital Illusions/Frontline/21st Century	AC
37	32	44	Raptor (Call of the Shadows) #	Cygnus/Apogee	AC
38	51 ●	6	Little Big Adventure [+Relentless]	Adeline/Electronic Arts	AD
39	37	83	Betrayal at Krondor	Dynamix/Sierra	RP
40	40	56	Mortal Kombat	Probe/Virgin	SP
41	39	108	World Circuit [+Formula 1 Grand Prix]	MicroProse	SP
42	43 •	18	NHL Hockey '95	Electronic Arts	SP
43	44 •	70	NHL Hockey	Electronic Arts	SP
44	45 •	45	Ultima 8 (Pagan)	Origin/Electronic Arts	RP
45	41	13	MetalTech (Earthsiege)	Dynamix/Sierra	AC
46	46	91	7th Guest (cd-rom only)	Trilobyte/Virgin	PU
47	47	6	Trickle Down (os/2 only)	Multigrain	ST
48	42	15	Aces of the Deep	Dynamix/Sierra	SI
49	49	7	U.S. Navy Fighters (cd-rom only)	Electronic Arts	SI
50	52 •	9	Boppin' #	Accursed Toys/Apogee	PU
51	48	109	Star Control 2 (The Ur-Quan Masters)	Accolade	AC
52	53 •	71	Privateer [+Righteous Fire]	Origin/Electronic Arts	AC
53	50	61	IndyCar Racing	Papyrus/Virgin	SP
54	55 •	43	Battle Isle 2 [+add-on]	Blue Byte/Accolade	ST
55	54	100	Empire Deluxe [+add-ons]	New World	ST
56	62 •	6	King's Quest 7 (Princeless Bride) (cd-rom only) (win	Sierra	AD
57	56	85	SVGA Air Warrior	Kesmai/Konami/GEnie	SI
58	63 •	12	Front Page Sports (Football '95)	Dynamix/Sierra	SP
59	58	105	Wing Commander 2 [+Special Operations 1+2]	Origin/Mindscape	AC
60	64 •	5	Video Poker # (os/2 only)	IBM EWS	ST
61	61	30	Theme Park	Bullfrog/Electronic Arts	ST
62	57	83	Syndicate [+add-on]	Bullfrog/Electronic Arts	AC
63	60	59	Sam & Max Hit the Road	LucasArts/US Gold	AD
64	67 •	107	Ultima Underworld 2 (Labyrinth of Worlds)	LookingGlass/Origin/Electronic Arts	RP
65	59	19	Wing Commander (Armada)	Origin/Electronic Arts	AC
66	66	110	Falcon 3.0 [+add-ons]	Spectrum Holobyte/MicroProse	SI
67	65	34	Harpoon 2	Three-Sixty	ST
68	72 •	61	Rebel Assault (Beggar's Canyon) (cd-rom only)	LucasArts/US Gold	AC
69	69	84	Day of the Tentacle	LucasArts/US Gold	AD
70	70	5	Ecstatica (cd-rom only)	Psygnosis	AD
71	68	35	Hocus Pocus #	Apogee	AC
72	77 •	12	Realms of Arkania 2 (Star Trail) [+Schwarze Auge 2	Sir-Tech	RP
73	73	9	The Incredible Machine 2	Sierra	PU
74	76 •	99	Minesweeper (windows only)	Microsoft	ST
75	83 •	109	Indiana Jones (Fate of Atlantis)	LucasArts/US Gold	AD
76	78 •	62	Slicks 'n' Slide #	Timo Kauppinen	SP
77	79 •	4	Black Jack (os/2 only)	Reed	ST
78	84 •	24	Xquest #	Atomjack	AC
79	75	108	Railroad Tycoon	MicroProse	ST
80	82 •	4	BlackThorne #	Blizzard/Interplay	AC
81	87 •	110	Darklands	MicroProse	RP
82	90 •	31	Angband (freeware)	Robert Alan Koeneke	RP
83	74	71	Front Page Sports (Football Pro)	Dynamix/Sierra	SP
84	81	69	Return To Zork	Infocom/Activision	AD
85	71	110	Links 386 Pro [+add-ons]	Access/US Gold	SP
86	85	20	World At War (Operation Crusader)	Atomic/Avalon Hill	ST
87	91 •	2	Aladdin	Virgin	AC
88	94 •	96	Ultima 7 Part 2 (Serpent Isle) [+Silver Seed]	Origin/Electronic Arts	RP
89	93 •	79	Lands of Lore (The Throne of Chaos)	Westwood/Virgin	RP
90	89	110	Wolfenstein 3D [+hacked add-ons] #	Id/Apogee	AC
91	- •	1	Cyberia	Xatrix/Interplay	AC
92	- •	1	Flight Commander 2	Bigtime/Avalon Hill	ST
93	80	11	Aethra #	Michael Lawrence	RP
94	86	72	MS Flight Simulator 5.0	Microsoft	SI
95	95	42	Cannon Fodder	Sensible/AVME/Virgin	AC
96	88	48	The Elder Scrolls (Arena)	Bethesda/US Gold	RP
97	96	10	Quarantine	Imagexcel/Gametek	AC
98	97	27	Wargame Construction Set 2 (Tanks!)	SSI/US Gold	ST
99	98	25	FIFA International Soccer	Electronic Arts	SP
100	92	91	Core Wars	Intern. Core Wars Society	ST

TIP	NW	TITLE	DEVELOPER/PUBLISHER	CAT
Tip 1	6	Virtual Sysop	IFX	SI
Tip 2	7	Hell	Take 2/Gametek	AD
Tip 3	5	CyClones	Raven/SSI/Electronic Arts	AC
Tip 4	9	Breakthru! (windows only)	Spectrum Holobyte	PU
Tip 5	7	Hardball 4	Accolade	SP
Tip 6	6	All New World of Lemmings [+Lemming Chronicles]	DMA/Psygnosis	AC
Tip 7	9	Legend of Kyrandia 3 (Malcolm's Revenge) (cd-rom	Westwood	AD
Tip 8	9	Creature Shock (cd-rom only)	Argonaut/Virgin	AC
Tip 9	9	Inferno (cd-rom only)	DID/Ocean	AC
Tip 10	5	Commander Blood	Microfolie's/Cryo	AC
Tip 11	3	Unnecessary Roughness '95	Accolade	SP
Tip 12	1	The Lion King	Disney/Virgin	AC
Tip 13	5	Star Reach	Techtonics/Interplay	ST
Tip 14				
Tip 15				
Tip 16				
Tip 17				
Tip 18				
Tip 19				
Tip 20				

Microsoft Space Simulator.

Softwarehuis: Microsoft.
Min. 80386SX/25Mhz., min. 2Mb., DOS 5.0+, (S)VGA, harddisk.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 119,=



De software installeerde op mijn computer zonder problemen. Op de harde schijf is 11Mb. ruimte nodig en je moet weten wat voor type videokaart er in de computer zit. Het is een must om dit programma in 800x600 resolutie met 256 kleuren te laten werken. In VGA mode wordt het allemaal toch iets te grof. Dit programma draait ook onder Windows en OS/2. Aanbevolen 80486 processor.

In den beginne...

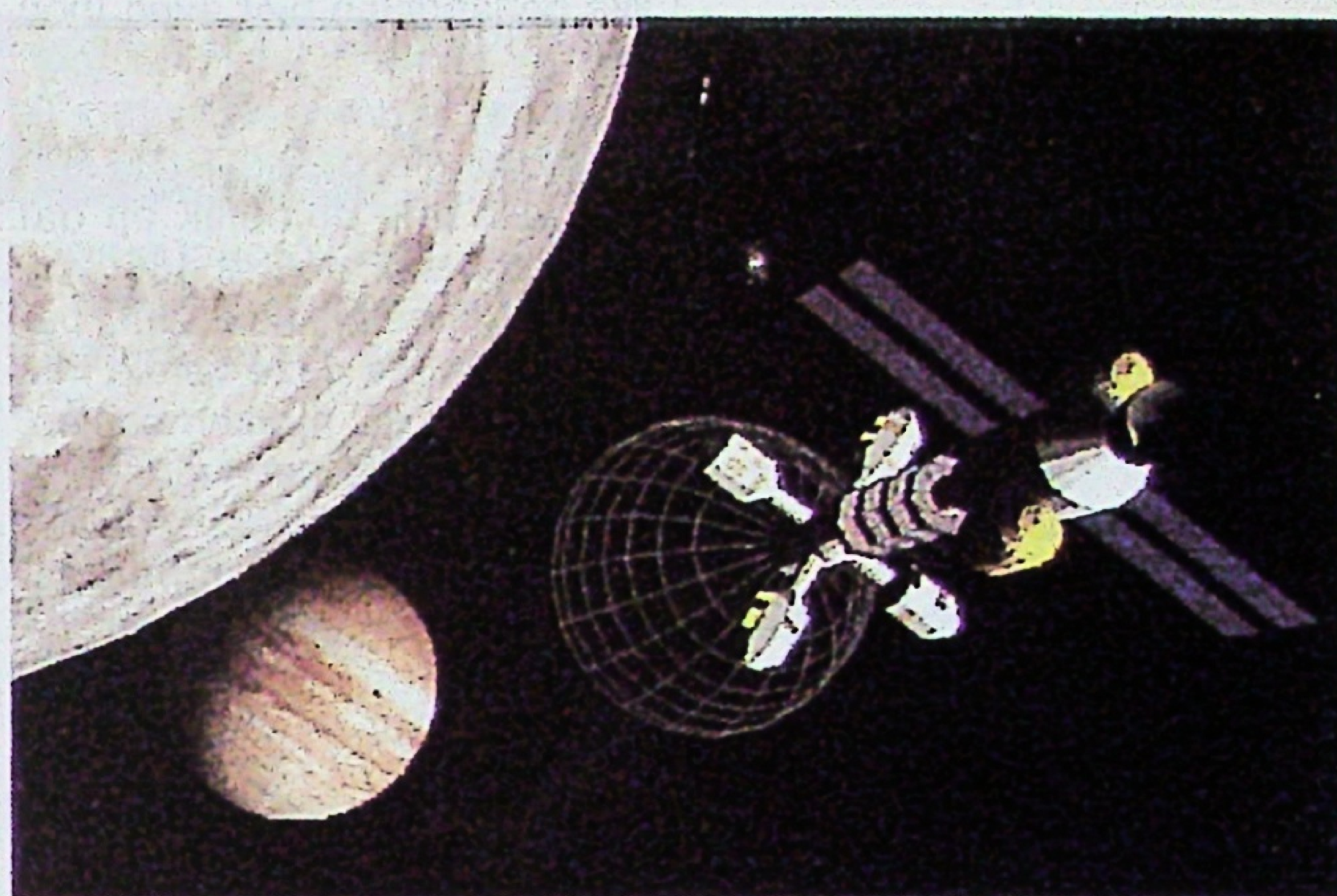
Schijnt God de wereld in 7 dagen te hebben geschapen. Hoelang heeft hij er dan wel niet over gedaan om de rest van het universum te maken? Het zal je duizelen als je even rondkijkt met deze simulatie.
Het programma opent met 2 schermen. Het ene scherm blikt op het oneindige (toevalligerwijze staat Moeder Aarde daarbij in de weg en ring-station no.1 draait daar lustig zijn rondjes bij), het andere scherm toont het zogenaamde 'instrument-panel'. Hiermee wordt het ruimteschip bestuurd waarin je je bevindt.
Wat zullen we gaan doen? Eerst maar eens de TAE-methode (Try and Error). Als we met de muis op de pijltjes in het view-scherm klikken, kunnen we een blik op een ander deel van het universum werpen. Ook kunnen we op de toetsen '+' en '-' naast het woordje 'zoom' klikken. Als door een verrekijker kunnen we dan inzoomen op een deel van het universum. Verder zijn er nog twee andere knoppen: Location en Direction. De Location-knop heeft drie soorten views: de 'assigned-view', waarmee je van een zelfgekozen punt in de ruimte kunt kijken. De 'cockpit-view', vanuit het 'raam' van het ruimteschip kijk je naar buiten. En tenslotte de 'chase-view': hier volg je het ruimteschip van een bepaalde afstand. Als we op de Location knop drukken, verandert deze van 'Panning' in 'Tracking'. 'Panning' is de huidige blik op het heelal, het maakt het mogelijk rond te kijken. In tracking mode wordt één object in het centrum van het scherm gehouden, zelfs als je ruimteschip al lang voorbij is gevlogen.
Verder kunnen we nog een aantal menu's opentrekken aan de bovenkant van het scherm.

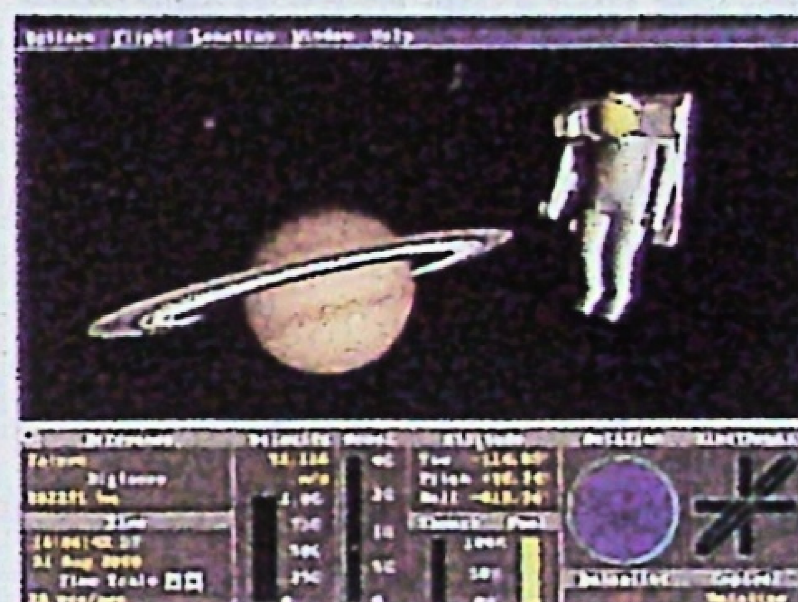
De handleiding.

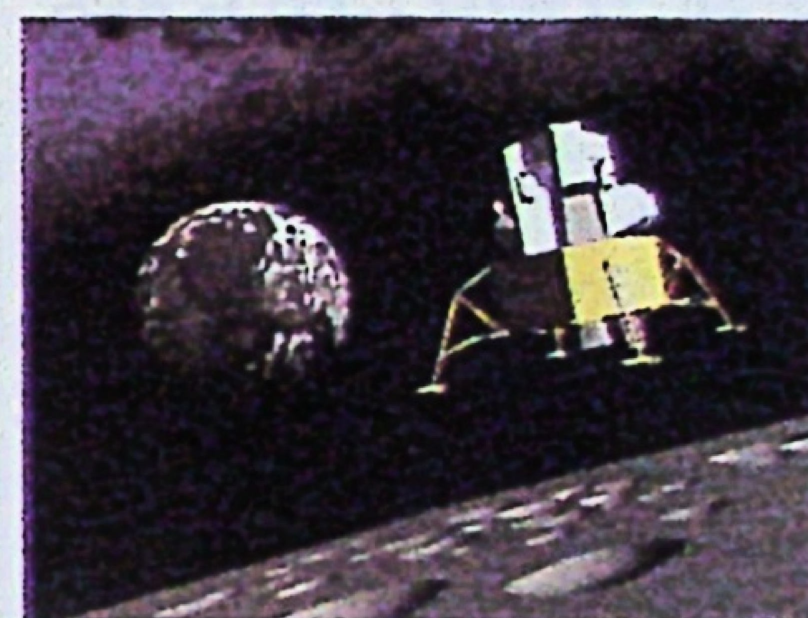
De handleiding telt ruim 200 pagina's en is geschreven volgens het principe: door te DOEN leer je het meest. Het is een groot doe-boek en eigenlijk is er niet zoveel over te vertellen. Het is niet gezellig geschreven, het is zakelijk en naar ik vrees, ook NOODzakelijk om door te werken als je enigszins met dit programma uit de voeten wilt kunnen. Het boek is in de stijl van wetenschappelijke boeken geschreven: het bevat een index, een verklarende woordenlijst, een lijst met boeken die worden aanbevolen als je je verder wilt verdiepen in deze materie, en tenslotte ook een hoofdstuk met FAQ's (Frequently Asked Questions).

De Simulatie.

De simulatie heeft een zeer hoog realiteitsgehalte. Het is mogelijk om bijvoorbeeld het ruimteschip vlakbij de maan te plaatsen. Als er nu voor wordt gezorgd dat het schip helemaal stil staat, en er wordt een tijdje gewacht, dan zul je merken dat de aantrekkingskracht van de maan ervoor zorgt dat het schip langzaam maar zeker steeds sneller naar de maan zal 'storten'. Een 'sling-shot' zoals dat bij verschillende Voyager-satellieten is toegepast, kan op deze manier gesimuleerd worden. Een andere mogelijkheid is het versnellen van de tijd, op deze manier kunnen bijvoorbeeld de banen van ons planetenstelsel tot 5 miljoen jaar in de toekomst en in het verleden worden bekeken. Het is ook mogelijk, als je de coördinaten weet van de plaats waar je woont, te zien hoe de sterren in het firmament langs komen. Een verrekijker en een heldere nacht zijn dus niet meer nodig! Voor de rest zit er nog een aantal situaties in het programma, dat uitgeprobeerd kan worden; één daarvan is heel mooi: het ruimteschip waarin je je bevindt is dan geplaatst bij een hypothetisch zwart gat dat zich volgens sommige theorieën in het midden van onze melkweg moet bevinden. Door de enorme aantrekkingskracht van dit zwarte gat word je in een soort gigantische slingerbeweging geplaatst, die er dan tenslotte voor zorgt dat je nog ontsnapt ook! Behalve deze sterrenkundige grappen kan er ook nog gevlogen worden met verschillende ruimtetoestellen. Maar hier moet men zich niet teveel van voorstellen. Er is b.v. een mogelijkheid een lancering van een Space Shuttle te simuleren. Denk echter niet dat er tijdens de lancering ook maar iets kan worden gedaan. Pas als het toestel zich hoog en droog in de ruimte bevindt, mag jij als piloot wat doen: nl. het toestel proberen te 'docken' met een ander ruimteschip. Hoe spannend!







Konklusie.

Het programma is mooi, maar nogal beperkt. Als er op de tekst van de doos moet worden afgegaan, denk je dat je te maken hebt met een soort Space-exploratie-spel, waarbij ruimtekolonies kunnen worden gesticht in verre sterrenstelsels. Maar dat doet deze simulatie niet! Er kan van A naar B worden gevlogen, en genoten worden van het uitzicht en daar houdt het wel zo'n beetje mee op. Dat van A naar B vliegen gebeurt allemaal volgens de wetten van Newton en in die zin lijkt me dit 'spel' bijvoorbeeld zeer geschikt om deze wetten uit te leggen aan kinderen op school. Een wet als de traagheidswet van Newton: 'Ieder lichaam is in rust of voert een eenparig rechtlijnige beweging uit, tenzij het gedwongen wordt deze toestand te verlaten door krachten die er van buitenaf af op werken' kan nu worden getoond met al zijn (voor het gevoel absurde) gevolgen. Ik zou, denk ik, op de middelbare school heel wat minder problemen hebben gehad met deze tak van de natuurkunde als ik dit met deze simulatie toen had kunnen zien. Voor de astronomen onder ons is dit ook een leuk speeltje omdat allerlei sterrenkundige situaties te simuleren zijn. Het enige minpunt is dat Microsoft over nogal wat mogelijkheden een enorme fuzz maakt, terwijl die voor niemand interessant zijn: het wordt toch een beetje belachelijk als er gezegd wordt dat het een ervaring is om in realtime naar de maan te vliegen met de Saturnus-modules.. Geen zinnig mens doet dat. Je bent dan in feite dagenlang niets aan het doen, behalve dan dat je je computer een goede burn-in test laat ondergaan.

Onno

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	10
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



PGA TOUR GOLF 486

**Softwarehuis: Electronic Arts.
Min. 80386DX/33Mhz., met 8Mb. of 80486SX/33Mhz. met 4Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 169,=**

Aanbevolen 80486DX/50, 8Mb., double speed CD-ROM drive.





Microsoft GOLF v2.0

**Softwarehuis: Microsoft.
Min. 80386SX, min. 4Mb., DOS 3.1+, Windows 3.1+, SVGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 99,=**

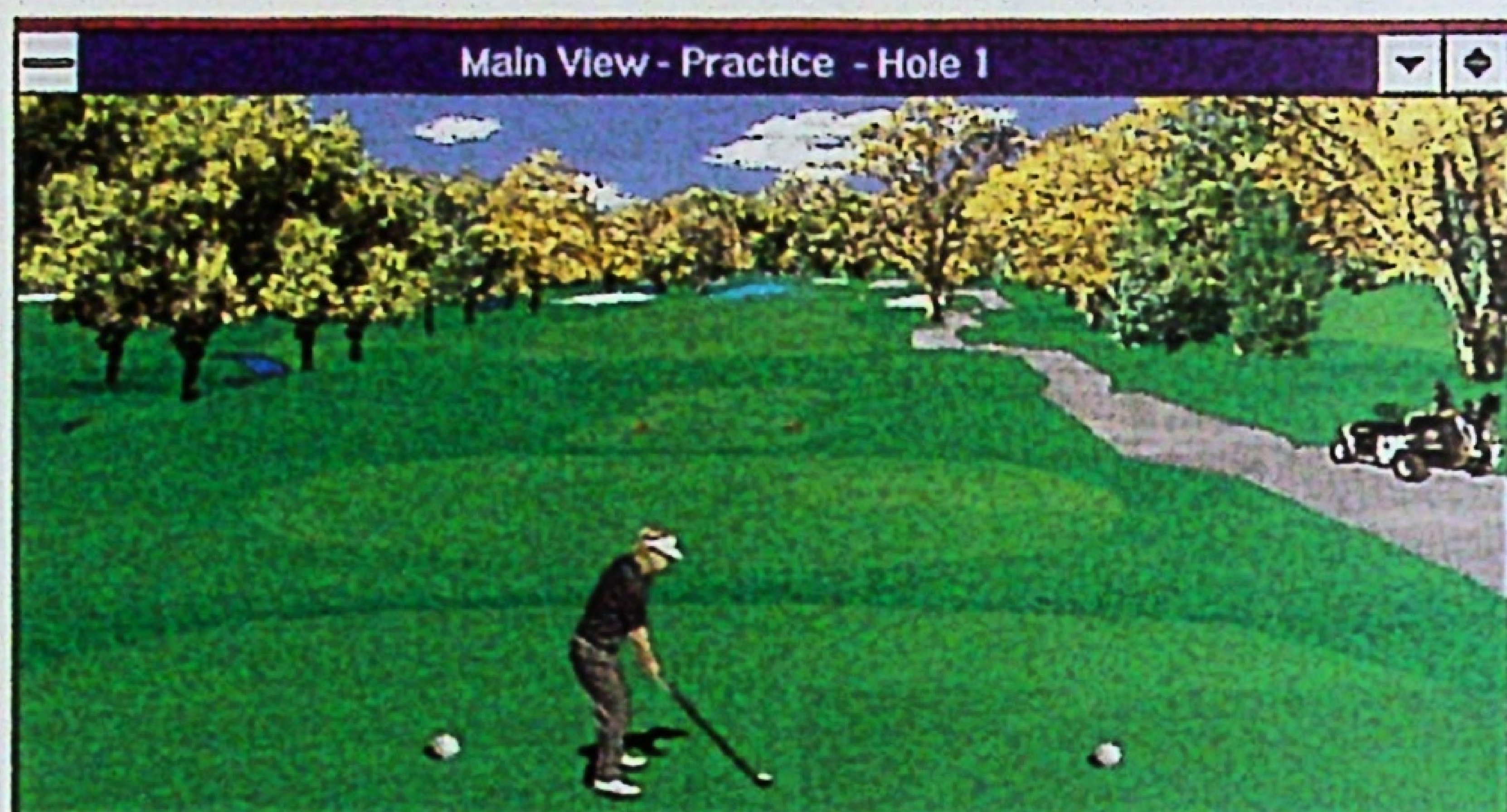
Aanbevolen: 80486SX.

We behandelen hier even (nou ja... even??) 2 golfsimulators, want dat zijn het tenslotte. Te beginnen met de CD-ROM versie, valt ons duidelijk op dat men spreekt van Golf 486. Volgens mij moeten we daaruit begrijpen dat we deze versie met een 486-er PC moeten spelen. Bekijk even de bovengenoemde configuratie om een indicatie te krijgen van het minimaal noodzakelijke systeem en de (aanbevolen) configuratie, waarop alles gewoon lekker soepel draait.

PGA GOLF CD-ROM

Als we de grote jongen als eerste behandelen, dan valt op dat we eigenlijk maar minimaal gebruik maken van de harde schijf. Natuurlijk begroeten wij het dat er zoveel mogelijk van de CD gebruik wordt gemaakt. Tenslotte is dat ook de bedoeling van de CD-ROM. De installatie van PGA-Golf is werkelijk in een hole-in-one achter de rug. Dit betekent dus dat we eigenlijk gelijk met het spel kunnen beginnen. Valt er eigenlijk wel wat uit te leggen over een GOLF spel? Mijns inziens weinig, omdat iedereen wel weet waar het over gaat.
Oké, we slaan een balletje. We starten PGA en genieten van de hoge grafische resolutie. Na enkele keuzemenu's te hebben doorlopen, proberen we een echt afstandsballetje te slaan met een "driver 1" stick. Via het vertrouwde shotmenu proberen we een bal rechtuit te slaan, zodat deze de bomen links en rechts niet raakt, maar lekker op het green blijft. Na ettelijke (ruim 60) oefenslagen beheers ik de "swingpowermeter". Jawel, ik sla deze keer echt een bal de lucht in. Met vernauwde ogen volg ik de bal. Ineens stopt de bal terwijl hij in zijn vlucht was. De harde schijf ratelt even. De bal vliegt verder en stopt weer. Weer geratel. En de bal komt duidelijk hoorbaar ter aarde.

Tja nu gaan we ons even een paar zaken afvragen..... en hier is meteen het antwoord: Smartdrive MOET min. 1Mb. zijn (had ik vergeten). Na de aanpassing van SMARTDRV is er met de snelheid van de bal niets meer aan de hand. Hij vliegt en vliegt en verdraaid, hij zit tussen de bomen. Wat wel opvalt is de tijd, die de computer nodig heeft bij het opbouwen van het "field".
Verder zijn er allerlei mogelijkheden om het spel moeilijker of geniepiger te maken. Toch is er een verschil te constateren met:



Boven: screenshot MS GOLF 2.0
Onder: foto PGA TOUR GOLF 486



MS-GOLF-2

Deze werkt onder Windows en is lang niet zo groot als de CD-Rom versie. Dit wil niet zeggen dat MSGOLF2 minder te bieden heeft dan PGA-GOLF. GOLF2 is volgens mij ook stukken sneller in de opbouw van zijn schermen. Wat beeldkwaliteit betreft hoeft de één niet voor de ander onder te doen. Het ziet er bij alletwee prima uit. De animatie op de MS-GOLF-2 versie is wat soepeler dan de CD-ROM versie. De te gebruiken mogelijkheden blijven voor beide spellen een begrip voor zich. Om dit te kunnen volgen zal men een duik in de handleiding moeten nemen, die wat betreft beide spellen er verzorgd uitziet. Tevens zijn het geen giga beschrijvingen, waar we sowieso altijd al een hekel aan hebben.

De geluiden bij deze Golfversies zijn eigenlijk bijna identiek. Het welbekende vogeltje is er weer en de krekels hebben ook nooit vakantie. Het bijgeleverde commentaar is per spel net even anders. Wel heeft de CD-ROM versie nog een aantal Video-beelden in petto, die waarschijnlijk tijdens het spelen bij b.v een 'hole in one' vertoond worden. Ik heb in ieder geval na 18 holes te hebben verloren geen bijzondere videootjes gezien. De MS GOLF 2 software wil soms wat extra geluiden geven bij het inlezen of creëren van een 'field'; helaas zijn dit storinkjes.

MS-GOLF 2 kan buiten eigen extra courses ook courses gebruiken van LINKS386PRO VGA en SVGA van Access.

Zoals we weten zijn de Engelsen helemaal crazy van het golfspel. Of dit bij ons ook zo zal worden moeten we afwachten. In ieder geval zijn beide pakketten prima in orde. Anders wordt het als we even naar de prijskaartjes kijken. PGA 486 zit met 169.= wel erg aan de hoge kant; MS-GOLF2 onder Windows 3.1 (of NT) zit op de 99.= en dat is een heel schappelijke prijs voor een goed stuk software.

Henk Riemersma.

	MS GOLF 2	/PGA486
BEELD:	9	9
GELUID:	8	8
SPELKWALITEIT:	8	8
DOCUMENTATIE:	8	8
PRIJS:	9	6

PGA TOUR GOLF 486 beschikbaar gesteld door Homesoft. Microsoft GOLF Version 2.0 beschikbaar gesteld door Computercollectief.

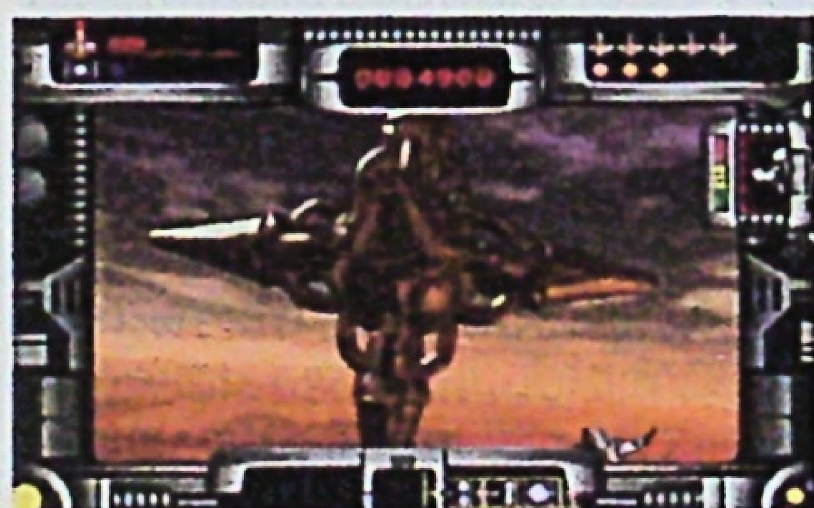
NOVASTORM

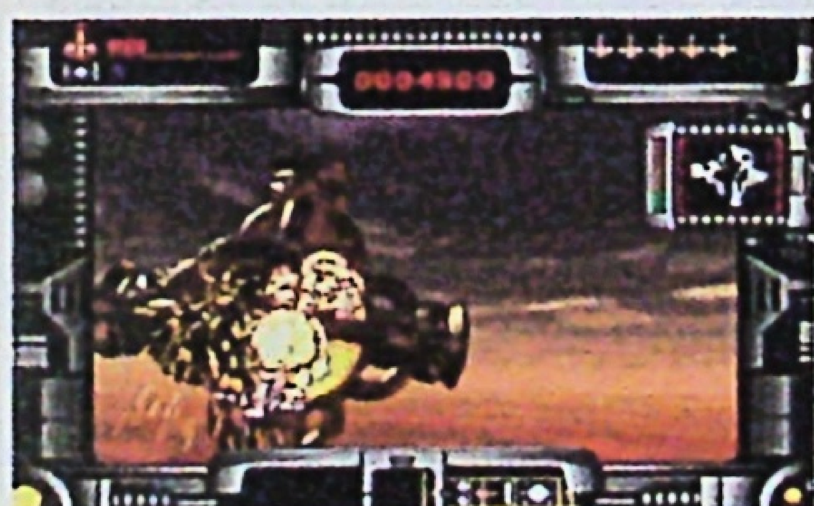
Softwarehuis: Psygnosis.
Min. 80486, min. 4Mb., DOS 5.0+, MSCDEX 2.1+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster, Gravis Ultrasound.
Richtprijs: FL. 149,50

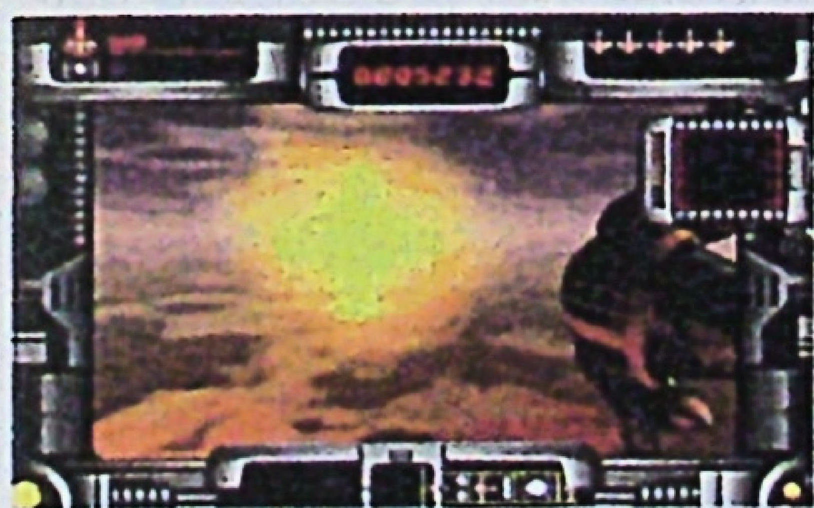
Aanbevolen: Localbus videokaart, double speed CD-ROM drive.

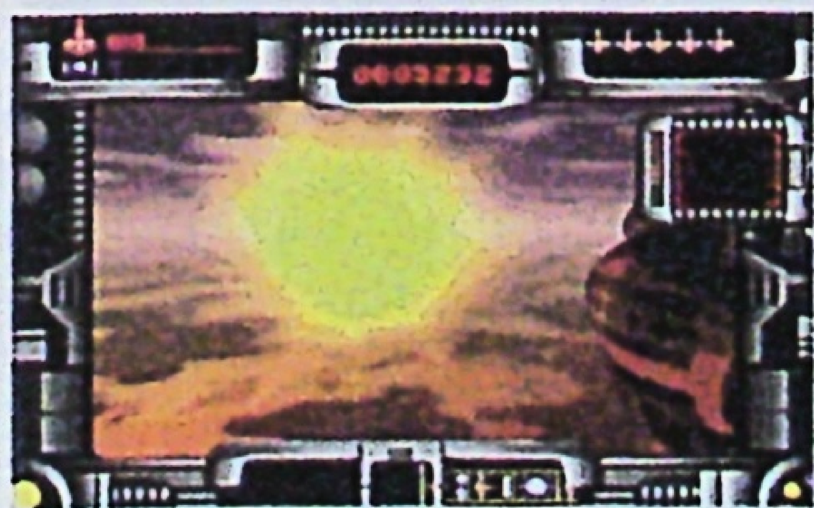


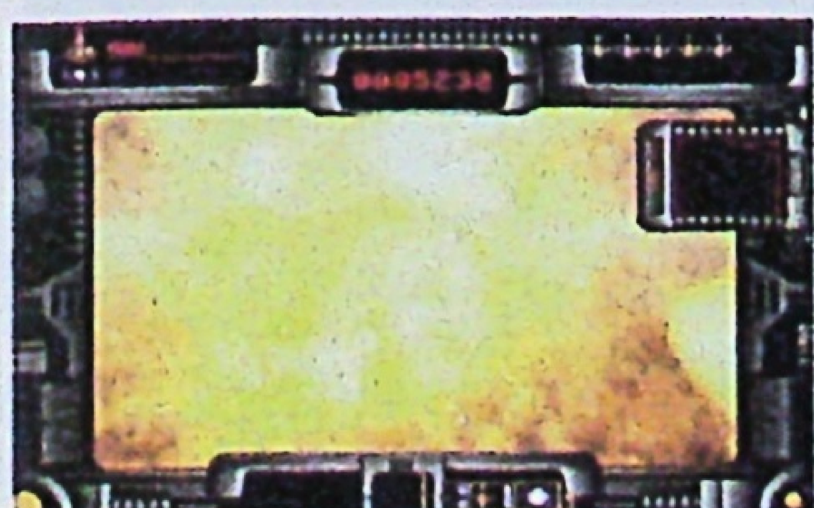












NOVASTORM

CONFIGURATIE

De systeemeisen zijn hoog, maar een Localbus kaart en een double-speed CD-ROM drive waren bij ons niet noodzakelijk om het programma goed te laten draaien. Wel had de single-speed CD-ROM drive hulp van een cache van 3Mb. en werd een zeer snelle ISA-kaart gebruikt. Veel belangrijker is de processor. Op een 486SX gaat het wat schokkerig, maar is alles speelbaar. Goed is een 486DX/33, ideaal is een DX2!
Het spel heeft waarschijnlijk een bugje: als je de muziek uitschakelt mis je tevens een deel van de geluidseffekten.

Lees eerst de README file op de CD-ROM voordat je installeert. Dit kan een heleboel narigheid voorkomen, daar de software zich geheel zelfstandig aan de configuratie aanpast!

Als je voldoende hardware in huis hebt om de software vlotjes te laten lopen, heb je ook nog een geluidskaart nodig met een paar potige boxen, want veel herrie is noodzakelijk bij dit spel. Zijn we er dan? Nee! Je hebt nog een vuurduim en een schietvinger nodig. Beiden moeten zeer ervaren zijn, want het programma kent geen SAVE-mogelijkheid of passwords. Als je eraan begint moet je doorgaan tot het bittere einde. Koffie drinken mag (daarvoor is een pauzetoets aangebracht) maar wordt door ons afgeraden. Beter is warme melk en het kauwen op rustgevende kruiden van Doc Foogel. NOVASTORM is heavy, zelfs voor de toeschouwers!

DOM, HEEL DOM!

Dit is een echt 486 spel. Topkwaliteit als het gaat om scrolling, achtergronden, vliegbewegingen, ontploffingen etc. Het ziet er allemaal akelig goed uit en bij de beelden krijg je ook nog prachtige herrie. Iets anders wordt het als we het over de spelkwaliteit gaan hebben.
NOVASTORM is een sciencefiction schietspel, waarbij je vijandelijke toestellen moet neerhalen en verkregen bonussen moet verzamelen. Voor de bonussen krijg je extra -of andere- wapens. Het spel is verdeeld in rondes met aan het eind van elke ronde een 'eindmonster'. De rondes zijn verspreid over 4 levels, die herkenbaar zijn aan de achtergronden (vulkaangebied, woestijn, ijsvlaktes en een ruimtestation). Ook elk level wordt weer afgerond met een gevecht tegen een speciaal monster.
Alle gevechts- en vlieghandelingen voltrekken zich in 'externview'. Bij vlieghandelingen, waarbij niet gevochten hoeft te worden, kijk je als toeschouwer neer op de vliegbewegingen van je toestel. Eenmaal in gevecht zie je alles als vanuit de cockpit, doch de cockpit zelf, de instrumenten o.i.d. zijn niet zichtbaar; zelfs de neus van je toestel ontbreekt. Alleen de munitie zie je vanuit de beide onderhoeken van het scherm naar je richtkruis bewegen.
Verder heeft dit spel niets te bieden. Wie ook maar iets intelligents wil doen zit in de verkeerde cockpit bij dit produkt van Psygnosis. Verstand op nul, duim in de smeerolie en schieten tot het spel afgelopen is of tot omstanders ingrijpen. Niks puzzelen, geen briefings, geen opdrachten, alleen schieten. Dit klinkt misschien wat negatief, maar het is om duidelijk te maken dat het spel ongeschikt is voor iedereen die wat meer te doen wil hebben, want je zult begrijpen dat afwisseling ook ver te zoeken is. Daarbij komt nog dat de eindmonsters van de 4 levels zeer lastig te vernietigen zijn!

KONKLUSIE

NOVASTORM is een ramp voor huisgenoten, andere familieleden en buren, want het spel maakt enorm veel herrie en is zeer verslavend. Wie van dergelijke spellen houdt, en voldoende hardware-capaciteit in huis heeft kan helemaal uit z'n bol gaan met deze 'simulator'. Topklasse!
Het enige dat verbeterd kan worden is de grafische weergave, maar daarvoor moeten we naar hi-res/hi-color plaatjes en dan heb je een snelle Pentium nodig of een MPEG-versie; dit zal nog wel een jaartje duren. Voorlopig slaat dit alles op VGA-gebied, mits met bovenstaande opmerkingen rekening wordt gehouden.

Alfred.

BEELD:	10
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

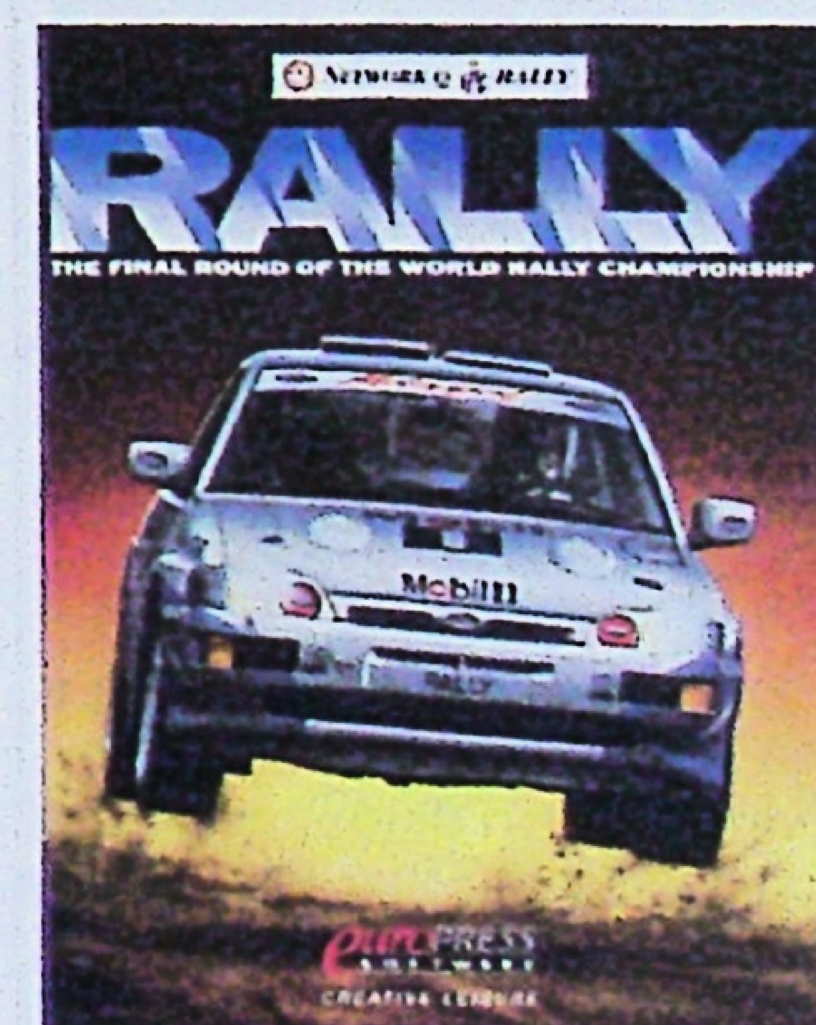
RAC RALLY

Softwarehuis: Europress.
Min. 80386, min. 2Mb., DOS 3.1+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 59,95

Van het geheugen moet 1.5Mb. EMS geheugen zijn. Het programma ondersteunt de volgende joysticks: Quickstart, CH Flightstick, Gravis Joypad, Gravis joysticks.(aanvullende technische gegevens).



Dit autoracespel rond de RAC-rally van 1993 is reeds door ons gerecenseerd in Software Gids nr. 23. Zie aldaar onze enthousiaste kreten. Nu krijgen we hetzelfde voortreffelijke spel op CD-ROM met extra geluid, 4 audiotracks en een prijskaartje, dat zestig gulden lager ligt. Wie wil kan deze Engelse rally ook



voorzien van Franse of Catalaanse spraak en teksten.

Topspel!

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	10

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



Jatwerk..... maar wel erg goed!

HAMMER OF THE GODS

Softwarehuis: New World Computing.
Min. 80386, min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1-4.
Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Covox, General Midi.
Richtprijs: FL. 119,=

Meerdere spelers (maximaal 4) kunnen spelen via e-mail, netwerk, (nul)modem of om beurten via het toetsenbord.

WARLORDS

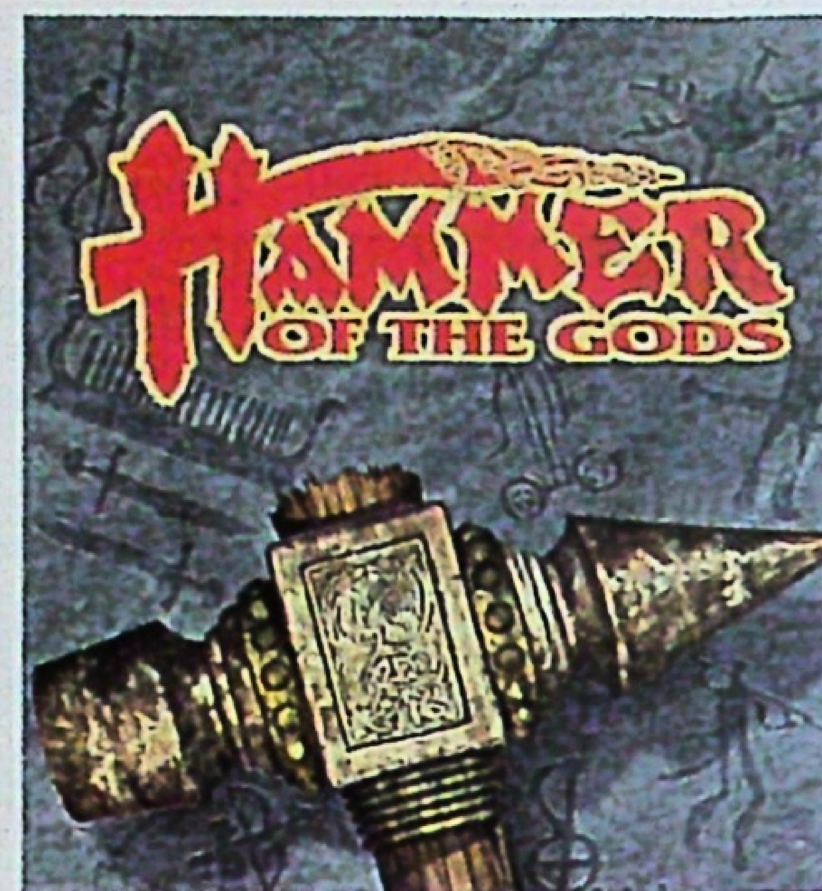
Ben je fanatiek WARLORDS speler, dan hoef je niet verder te lezen. HAMMER OF THE GODS is een WARLORDS kloon, en zeker geen slechte! Er zijn natuurlijk verschillen, maar deze zijn klein.

HET SPEL

HAMMER OF THE GODS speelt zich af in Europa ten tijde van de Vikingen.
4 Vikingleiders strijden om de macht op dit continent en het spel draait dan ook om het veroveren van steden en dorpen, het verdienen van geld en aanzien, maar eveneens om de goden die dit volk zo bezig hielden. Zo zul je in het spel regelmatig geconfronteerd worden met monsters, magie, geheime wapens en geesten. Net als in Warlords vind je deze en andere 'spullen' tijdens je tochten of krijg je ze na het volbrengen van een missie. Om het sfeertje te versterken zijn de 4 hoofdgroepen (de menselijke spelers of de computerpartijen) totaal verschillend. Je kunt kiezen uit 'Humans', gewoon Vikingen met nog veel gewonere soldaatjes; 'Elfs', iets minder gewoon met magische wapens en veel spreuken; 'Trolls', lekker veel reuzen met knotsen; 'Dwarfs', klein maar sterk en veel magische voorwerpen. Deze groeperingen worden bijgestaan door 'helden'. Deze kunnen doodgaan, maar worden meteen gereanimeerd door een dame op een paard, zodat ze even later opnieuw verschijnen en hun hulp aanbieden.
Het gehele spel bestaat uit een serie opdrachten (29 stuks) waarvan ook een klein gedeelte kan worden gespeeld in een 'short game'. Na het volbrengen van een opdracht kun je kiezen uit 4 of 5 volgende opdrachten van een volgend level of alle opdrachten uit dat level. Er zijn meerdere keuzes om het mogelijk te maken het spel iets te variëren. Je hoeft niet alle 29 missies te volbrengen, maar het merendeel (b.v. 26) is noodzakelijk om een 'full game' uit te spelen. Wie een korter spel speelt hoeft niets te kiezen, na 10 of 20 eenvoudige opdrachten is het spel uit. Deze 29 opdrachten zijn meteen het zwakke punt in het programma. Elke keer als je het spel speelt moet je dezelfde opdrachten uitvoeren; ook de makkelijke in het begin. Variatie is dan ook alleen mogelijk door te spelen met een andere groepering of op een andere kaart.
De 4 partijen kunnen personen zijn (via modem, nul-modem, om beurten, via een netwerk) of computerpartijen. De computerpartijen kunnen ingesteld worden in 4 moeilijkheidsgraden. De menselijke spelers zijn uiteraard wat gevarieerder als het gaat om moeilijkheidsgraden.
Buiten deze 4 vaste spelers zul je regelmatig geconfronteerd worden met 'neutrale Vikingen'. Deze zijn -vooraf in een menu- ook in sterkte regelbaar en in tegenstelling tot in het spel WARLORDS zijn deze 'grijze Vikingen' hier geduchte tegenstanders en zorgen ze ervoor dat het spel niet al te vlot uit te spelen is. Ook een handicap is de landkaart, want deze is enorm groot en voor de laatste opdrachten moet je je troepen meestal flinke stukken over deze kaart verplaatsen.

Het spel ademt een beetje de sfeer van een RPG, want je hoeft je niet aan de opdrachten te houden en de neutralen gedragen zich enigszins als de npc's in RPG's. Krijg je b.v. als opdracht het plunderen van een klooster, dan kun je gerust aan de slag gaan om legers op te bouwen, nieuwe stukken van je werelddeel te ontdekken, steden te versterken of om met de neutralen te vechten. Het spel gaat gewoon door, maar een bonus -en een volgende opdracht- krijg je uiteraard pas als je de missie voltooid hebt. Ga je op eigen houtje een avondje ronddolen, dan heb je kans dat je -ongemerkt- een toekomstige opdracht vervult. Dit wordt door het spel 'onthouden' en zodra deze opdracht dan ook aan de beurt is, wordt in de eerstvolgende ronde medegedeeld dat je alles goed hebt gedaan en krijg je de beloning. Uiteraard weet je dit zelf al van tevoren als je het spel meerdere keren hebt gespeeld en dan kun je tijdens een rooftocht hiermee rekening houden en je plundertocht volgens een stramien houden, zodat je meteen zoveel mogelijk opdrachten vervult.
In het basisspel wordt met deze mogelijkheden en een vaste kaart gespeeld; voorstellende Europa ten tijde van de Vikingen. Het zal duidelijk zijn dat de 4 hoofdrolspelers in het hoge noorden wonen en dat de rest van de kaart 'neutraal' gebied is. Ben je hierop na enkele spellen uitgekeken, dan kun je zelf een spel opzetten. De opdrachten blijven gelijk, maar de kaart wordt 'at random' gegenereerd en via een menu kun je de kaart flink aanpassen: veel of weinig water, veel of weinig bergen, grasland, steppengebied e.d. Helemaal de boel omgooien kun je door de keuze "Zuidelijk Halfrond". De Vikingen wonen dan richting Zuidpool. Verder kun je de sterkte van de tegenstanders regelen, het aantal steden en dorpen opgeven, de hoeveelheid ruïnes bepalen, etc. etc. Al met al voldoende mogelijkheden om het spel flink te variëren, zodat de steeds terugkerende opdrachten toch altijd iets anders gespeeld moeten worden.

Het overgrote deel van het spel wordt gespeeld in 'birds-eye view'; je kijkt dus van bovenaf



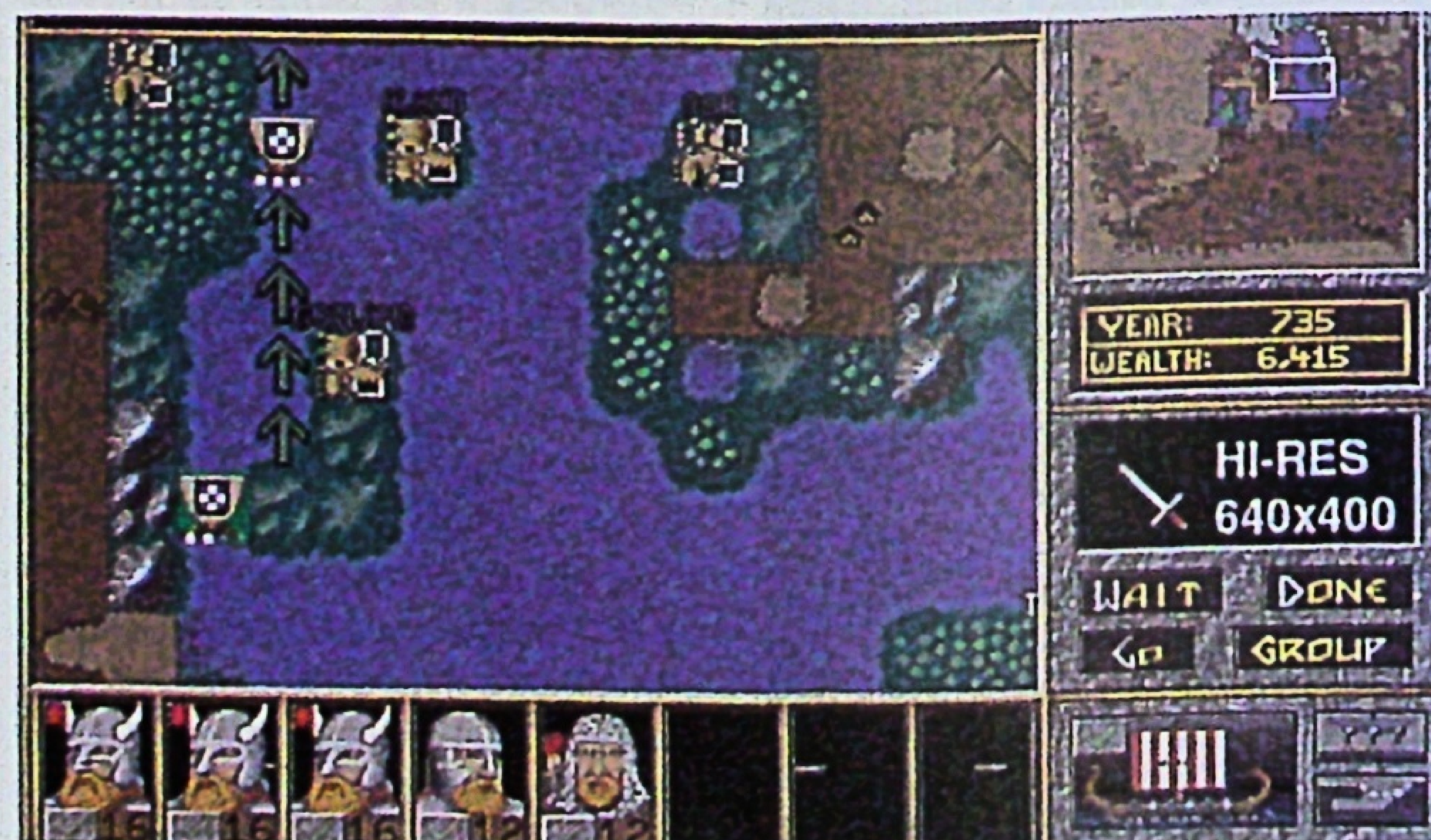
neer op de kaart. Diplomatie, handel, samenstellen van legers, bouwen van kastelen, etc. wordt gedaan via menu's.
De gevechten worden echter in zij-aanzicht weergegeven. Deze gevechten kun je door de computer laten uitvoeren of geheel zelf doen. In het laatste geval moet je elk figuurtje van je leger met de muis opdrachten geven. De gevechten worden met animaties weergegeven en laat je dit door de computer regelen, dan is de snelheid regelbaar. Automatische gevechten kunnen teruggeschakeld worden naar handbediening en daarvoor is de regelbare snelheid. Staan de gevechten op standje 'turbo' dan heb je weinig kans om terug te schakelen op handbediening; voor je een toets hebt kunnen aanraken is je held de pijp uit. Al met al hebben de makers hier goed rekening gehouden met de verschillende wensen van de spelers.

BEELD en GELUID

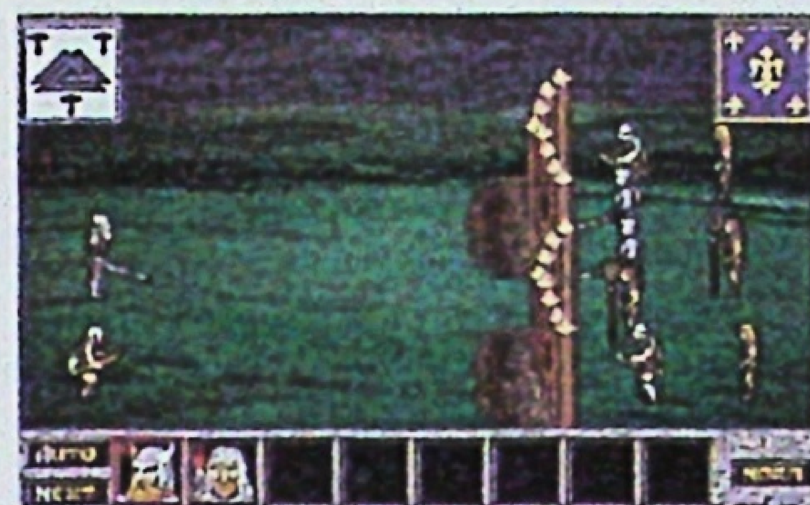
Het spel kan worden weergegeven in VGA 320x200 en SVGA 640x480 of 640x400. In alle 3 de gevallen worden 256 kleuren gebruikt. Het programma her-











kent zelf de grafische kaart en kiest dan de grafische weergave. Gelukkig hebben de programmeurs opstart-opties meegegeven, zodat je zelf een weergave of een chipset kun forceren. Zo selecteerde de computer op onze ATI/Mach32 een weergave van 640x400, doch konden we zelf 640x480 forceren. Onze Paradise Accelerator werd eveneens herkend, maar het programma kon deze kaart niet aansturen in beide hires modes. In VGA hebben we geen problemen ondervonden; de selectieprocedure is echter helaas verre van volmaakt.
Heb je een snelle computer en een double speed CD-ROM drive, dan kun je het programma goed laten draaien met nog geen 30Kb. op de harddisk. Als je spulletjes wat langzamer zijn, kun je alles toch nog vlot laten verlopen door 10Mb. van de harddisk in te pikken. Bij het spel spraak, muziek en extra bij de gevechten wapengekletter en barstende schedels. Wie wil kan op zee vechten tegen draken, waarbij ook weer wat animaties worden getoond.
Het spel begint met een 'blinde' kaart. Waar jij loopt verschijnen landschap, steden, rivieren, etc. Bij het begin van het spel weet je dus niet waar de 3 tegenspelers zich bevinden. Tevens ontbreekt de informatie over de bolwerken van de neutralen. Alleen steden en dorpen zijn weergegeven, evenals de kustlijn; alles echter niet precies op de juiste plaats. De rest -en de juiste lokaties- vind je pas als je je verplaatst over de kaart. Tijdens je wandeling komen ook wegen, bergen, kastelen, geheime vindplaatsen, etc. tevoorschijn.
Dit alles neemt op de CD-ROM 65Mb. in beslag. Op de rest van de CD vinden we verder nog een tiental demo's van andere spellen.

STRATEGIE

Tussen alle animaties, magische grappen, monsters en bijgeloof loopt de strategie als rode draad door het spel. Je hebt er door de wat afwijkende opdrachten, het RPG sfeertje en de vreemde bijzaken niet zo'n erg in, maar het gaat hier toch echt om een serieus strategisch spel, waarbij je goed moet opletten hoe je alles aanpakt. Bovendien wordt er van je verwacht, dat je je verplaatst in de gedachtenwereld van een Viking. Zelfs in level 'easy' met 'novice' tegenstanders kun je dit spel niet winnen door maar wat in het wilde weg rond te rammen en te slaan. Je moet goed opletten wie je waar aanvalt, welke steden je versterkt, waar je wegen aanlegt, waar je kastelen en burchten bouwt. Verder moet je letten op de communicatie met de 3 andere partijen. Oorlog? Vrede? Beperkte of uitgebreide handelsbetrekkingen? Speel je tegen mensen, dan is de sterkte natuurlijk niet in te stellen, maar de andere zaken kunnen via vrijwel dezelfde communicatie als met de computerpartijen geregeld worden. De 'neutralen' bemoeien zich hier allemaal niet mee. Hun sterkte varieert per gekozen level en hun taktiek is eenvoudig: aanvallen als een kans op winst aanwezig is. Deze gasten zijn misschien nog wel lastiger dan



de 3 vaste tegenstanders.

DOCUMENTATIE

De documentatie is uitgebreid en bevat ook nog een mooie geplastificeerde kaart met een overzicht van alle aanwezige strijders in het spel. Helaas is de handleiding wat onoverzichtelijk en beknopt. De bediening van het spel is eenvoudig voor de doorgewinterde speler, maar de beginner zal goed moeten zoeken in het boekje, want enkele zaken zijn niet echt helemaal duidelijk als je met dit soort spellen geen ervaring hebt, vooral omdat een index met trefwoorden ontbreekt.

KONKLUSIE

Sinds WARLORDS 2 heb ik niet meer zo lekker gespeeld. Het spel lijkt dan wel heel sterk op WARLORDS, maar bevat genoeg variatie, nieuwe elementen, animaties en andere zaken. Het is allemaal net ietsje anders.
Programmatechnisch zou hier vakwerk geleverd zijn als alle snufjes ook werkelijk goed zouden werken. De software zoekt zelf alles, maar stuurt de boel niet altijd goed aan. Het spel zelf draaide bij ons gelukkig zonder problemen.
Strategie, maar niet al te moeilijk, daar gaat het om. Gewoon een must voor de liefhebbers van dit genre.

Alfred.

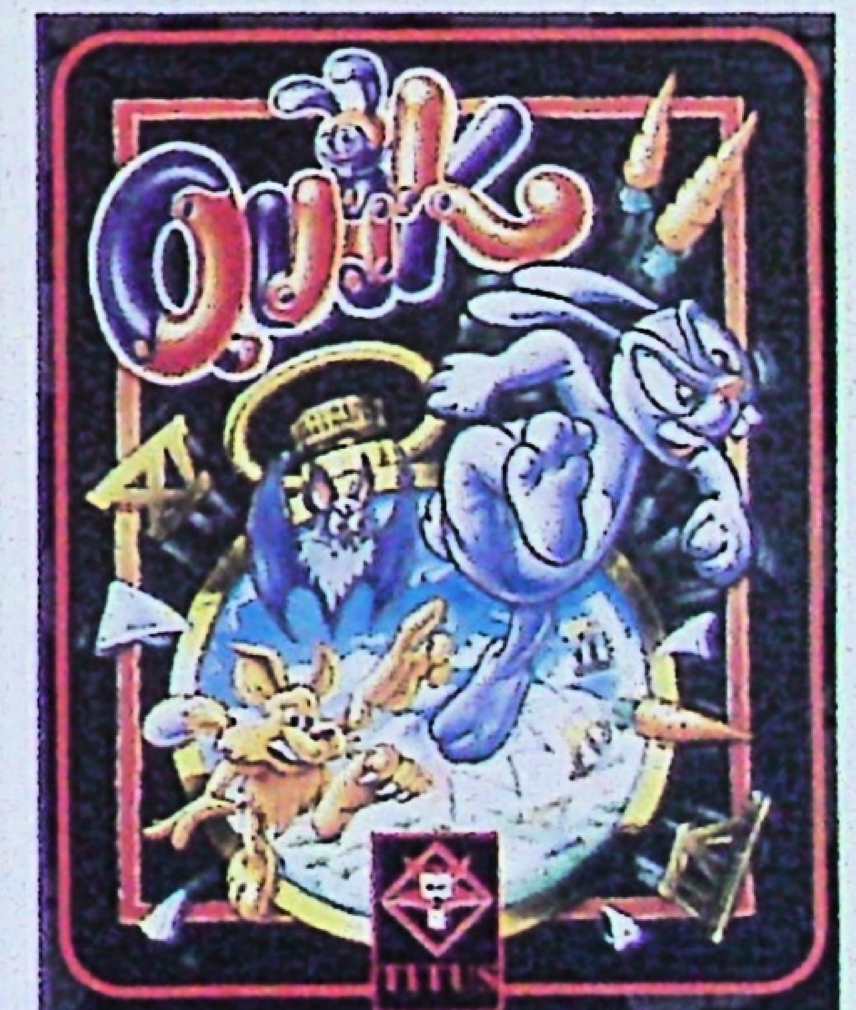
BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



QUIK
the Thunder Rabbit

Softwarehuis: Titus.
Min. 80286, min. 640Kb., DOS 3.1+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1.
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 29,95



QUIK is een zeer vervelend platformspel (alleen springen) met slechte beelden (bibberen, storinkjes) en nog slechter geluid. De prijs lijkt dan wel aardig maar is hoog als je bedenkt dat je zeer snel uitgekeken bent op dit zwakke produkt. Er zijn diverse verzamelpakketten die veel meer te bieden hebben in dit genre. Wat te denken van het pakket '10 GREAT GAMES', notabene van hetzelfde softwarehuis, waarin je maar liefst 10 van de allerbeste platformspellen vind voor FL. 79,=; nog geen 8 gulden per spel!
Laat Quik maar liggen.

BEELD:	5
GELUID:	3
SPELKWALITEIT:	4
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	4

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

10 GREAT GAMES?.....

Zie volgende pagina!



10 GREAT GAMES

Softwarehuis: Titus.
Min. 80386, min. 640Kb., DOS 3.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1/2.
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 79,=

Vrijwel altijd geef ik bij verzamelpakketten de nummers van de Software Gidsen, waarin de recensies hebben gestaan, zodat onze lezers makkelijk even het verslag van de besproken spellen kunnen opslaan. Bij 10 GREAT GAMES is dit geheel overbodig, want het pakket is dusdanig goed en voordelig, dat de liefhebbers van platformspellen deze verzamel CD rustig kunnen kopen.

Op de CD vind je de volgende titels:
BATTLESTORM, BLUES BROTHERS 1, BLUES BROTHERS JUKEBOX ADVENTURES, CRAZY CARS 3, FIRE & FORGET 2, PREHISTORIK 1 & 2, SUPER CAULDRON, TITAN en TITUS THE FOX.



De beide Bluesbrothers, de 2 Prehistorik's, Titus the Fox en Super Cauldron zijn platformspellen en deze 6 titels zijn het geld al waard. Verder krijg je nog Crazy Cars 3 en Fire & Forget 2, beide goede autoracespellen. Titan is een Breakout variant, maar dan met meer spelelementen en Battlestorm is een schietspel. Alle spellen spelen rechtstreeks van de CD-ROM. De gedrukte handleiding is in het Duits, maar op de CD zelf staat alle benodigde informatie in het Frans en in het Engels.

Enkele titels zijn al wat belegen (2 spellen gebruiken slechts 16 kleuren en 1 spel werkt nog met de PC-speaker) maar het merendeel is zeer goed en ik kan iedere liefhebber van platform- en aktiespellen deze CD-ROM aanbevelen.

Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	10

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



FANTASY FEST!

Softwarehuis: S.S.I.
Min. 80386, min. 2Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 109,=

Het pakket bevat 4 spellen met 4 verschillende systeemeisen. Met bovenstaande minimum configuratie kunnen alle 4 de spellen gespeeld worden. Heb je minder geheugen of een tragere processor, dan kun je slechts 2 of 3 van de spellen spelen. Zie voor meer details de Software Gidsen waarin deze programma's zijn besproken.

Deze verzamel CD-ROM van S.S.I. bevat 4 hoogstandjes van dit softwarehuis:
STRONGHOLD krijgt in Software Gids nr. 22 een 10 voor de spelkwaliteit. Toen kostte dit spel op diskette FL. 119,= dus alleen deze toptitel is de aanschaf van de CD-ROM al waard.
DUNGEON HACK is een ontwerpprogramma voor de liefhebbers van dungeon- adventures. Onbeperkt monsters verslaan in steeds weer nieuwe gangenstelsels. Zie Software Gids nr. 23 voor meer details.
FANTASY EMPIRES is gerecenseerd in Software Gids nr. 24 en daar blijkt dat dit een geslaagd strategiespel is volgens Bas Janssen; en die kan het



weten, want hij heeft vrijwel alle produkten van SSI onder ogen en onder de muis gehad.
UNLIMITED ADVENTURES voor de liefhebbers, die zelf adventures willen opzetten en deze willen uitwisselen (zie Software Gids nr. 20).

Verder vinden we in de overdreven grote doos alle documentatie zoals die ook bij de originele spellen werd meegeleverd. Je krijgt dus een zeer fraai en kompleet geheel waar je jaren ple-



zier van zult hebben, ondanks dat één van de programma's voor een wat kleiner publiek is geschreven, maar wie weet, krijg jij er ook nog wel lol in om zelf adventures te ontwerpen.

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	10

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



CD ROM INTERACTIVE COLLECTION VOLUME 1

Distributeur: Kixx.
Min. 80286/25Mhz., min. 2Mb., DOS 5.0+, MSCDEX 2.1+, VGA, harddisk, double speed CD-ROM drive.
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 129,=

Voor enkele titels uit dit pakket is Windows 3.1+ noodzakelijk. Op de harddisk is ca. 10Mb. ruimte nodig.
Verder is 4Mb. RAM nodig voor SPACE ENCYCLOPEDIA en COMEDY CENTRAL, LINKS heeft 1Mb. videoram nodig en sommige titels draaien beter op een 386DX of 486DX processor.

Dit is echt zo'n pakket, waar het hele gezin plezier van heeft. 16 titels zijn verdeeld over 10 CD's. Ik zal een opsomming geven wat dit pakket, in de diverse genres, te bieden heeft en een korte omschrijving geven.

Naslagwerken:
THE ANIMALS, 200 afbeeldingen en 60 minuten videoclips van dieren. WORLD ATLAS, wereldatlas met kaarten, gegevens en statistieken van ruim 200 landen. SPACE ENCYCLOPEDIA, tocht door het zonnestelsel, informatie over ruimtevaart etc. met foto's en animaties.

Sportspellen:
WORLD CUP USA 94, voetbalspel voor 1-4 personen. WINTER OLYMPICS, behendigheidsspel rond de Winterspelen. LINKS GOLF, golfsimulator.
Aktiespellen:
THUNDERHAWK, helicopter flightsim./schietspel. CURSE OF ENCHANTIA, leuk grafisch adventure. JAMES POND 2 ROBOCOD, goed platformspel. OUTRUN, autoracespel met veel aktie.
Creatief:
PRINT & PAINT POWER, teken- en printprogramma's met een bibliotheek van ruim 1000 bekroonde clip-arts.
Theater en muziek:
MIDI-files met tracks van Madonna, Phil Collins, Abba en Michael Jackson om te beluisteren of via de PC en MIDI te bewerken. IT's ALL RELATIVE laat 'stand-up comedians' op je PC optreden.
Utility: JOHNNY CASTAWAY, screensaver van Sierra.
Demo's:
Verder vind je bij de verzameling een CD met 60 demo's van U.S.Gold, Sierra, Dynamix, Coktel, LucasArts en Brightstar.

Een zeer gevarieerd pakket met veel smaken!

ECSTATICA

Softwarehuis: Psygnosis.
Min. 80486SX/25Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Roland MT-32/LAPC-1, Sound Blaster, General Midi.
Richtprijs: FL. 149,50





De doos is mooi vormgegeven met op de buitenkant teksten, die heel wat beloven: "a nightmare like none you've experienced before" en bedoeld voor de doelgroep 18 jaar en ouder. Dit laatste slaat op de flinke dosis geweld die in het verhaal voorkomt. De inhoud bestaat uit een CD (in papieren hoesje) met poster; op de achterkant van de poster bevindt zich een beknopte handleiding. Niet echt luxe, maar wel doeltreffend.

Het installeren gaat vrij simpel: op een bepaald moment kun je kiezen uit "4 levels of install required": 1 Meg, 12 Meg, 47 Meg of 70 Meg. Aangeraden wordt het laatste ("om het spel zo soepeltjes mogelijk te laten draaien") maar is volgens de makers dus niet noodzakelijk. Aangezien ik nog wat ruimte vrij had koos ik voor 70Mb. en dat duurt uiteraard wel eventjes! Bij het opstarten van het spel heb je de mogelijkheid te kiezen voor een mannelijke of vrouwelijke hoofdrolspeler.

HET VERHAAL

We schrijven het jaar 928 A.D. ergens in Noord-Europa. Een naar water en voedsel snakkende reiziger (een kruising tussen Wiske -uit de strips Suske en Wiske- en Pinokkio, maar dan met zeer ingekorte neus) komt, te paard, aan bij het dorpje Tirich. Wanneer onze held het dorpje betreedt ontdekt hij dat hier iets niet pluis is. Het krioelt er van de monsters. Kortweg is jouw taak het oplossen van het geheim dat dit dorp met zich meedraagt: wie of wat steekt hier achter, zoek de oorzaak en vernietig het kwaad.

HET SPEL

ECSTATICA is een drie-dimensionaal animatie horror-adventure. Het bijzondere aan dit spel is het gebruik van de zogenaamde Ellipsoid Technology, waardoor de hoofdpersoon in staat is, in vloeiende bewegingen, allerlei handelingen te verrichten zoals rennen, lopen, draaien tot vechten en ga zo maar door. Dit, moet ik toegeven, is knap en doordacht gemaakt. Dit alles wordt ondersteund met toepasselijke muziek en heldere spraak.
Het enige waar je mee moet leren omgaan zijn wat toetsen van je numeriek pad; 9 in totaal. Elke toets heeft een functie, bijvoorbeeld linkerhand iets oppakken, rechterhand met iets slaan, bukken, voorwaarts lopen, etc. Verder gebruik je de F-toetsen waarbij je de keuze hebt uit 3 "loop"-modes. Je ESC-toets dient voor save, load, wel of geen ondertiteling e.d. Dit alles lijkt allemaal simpel, maar is beslist even wennen.

Er moet heel wat afgevochten worden. Ook zul je items moeten zoeken en gebruiken. Het nadeel hierbij is dat je slechts 2 voorwerpen bij je kunt dragen, niet meer. Geen inventory-lijstje dus! En, als je weet dat een zwaard absoluut noodzakelijk is, wordt dit geen makkelijke opgave. Er gebeurt echt van alles: zo ben ik al eens in een kikker veranderd, heb ik kennis gemaakt met diverse tegenstanders, heb ik met een harnas aan gesjouwd dat voor mij veel te zwaar was. Ook ontdekte ik een spreukenboek, nadat ik een dronken beer onschadelijk maakte.

Waarschuwing: als je dit alles hebt doorgelezen en het spel je misschien zal aanspreken omdat je denkt te maken te hebben met een "horror-adventure", moet ik toch even wat kanttekeningen plaatsen:
1."Het verhaal is een nachtmerrie waarbij je ervaringen zult opdoen waar je slapeloze nachten aan over kunt houden" aldus de makers. Vergeet het maar! Het hele verhaal komt eerder komisch over dan gruwelijk en slaat hier de plank volkomen mis. Ik vond het eerder een







slapstick-achtige tekenfilm.
2. Onbegrijpelijk is dan ook dat de geadviseerde leeftijd 18 jaar is (in Engeland en Amerika althans). Een kind van 6 ziet soortgelijke 'horror' ook bij Bugs Bunny of Popeye. Er komt behoorlijk wat geweld in het spel voor, maar dit werkt eerder op de lachspieren dan op de zenuwen. M.a.w. ook voor de leeftijd vanaf 12 is dit spel geschikt (wel kennis Engelse taal vereist).
3. De hoofdpersoon (zie verhaal) valt dan ook zwaar tegen. Hij, of zij, komt over als een houterige Jan Klaassen of Katrijn en lijkt zo weggelopen te zijn uit de dichtstbijzijnde poppenkast.

KONKLUSIE

ECSTATICA is een leuk, komisch, drie-dimensionaal animatie adventure. Voor de liefhebbers aan te bevelen, zeker vanwege de besproken techniek die hier gebruikt is. Het spel is beslist niet te gemakkelijk en ik krijg de indruk dat je je precies aan het scenario moet houden van de makers, wat dat dan ook zijn mag. Grafisch is het geheel aardig om te zien, maar geen hoogstandje.

Peter Postma.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

ULTIMATE BODY BLOWS

Softwarehuis: Team 17.
Min. 80386DX, min. 3Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1-2.
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 79,95

Dit is de CD-ROM versie van Body Blows, dat eerder verscheen op diskette en door ons is gerecenseerd in Software Gids nr. 25. De systeemeisen zijn flink verhoogd, want van een 80286 gaan we nu naar een 386DX en een 486DX is zelfs aanbevolen. Wat krijgen we dan allemaal meer op deze potige machines?

Heel weinig. De muziek is beter en met een stereo geluidskaart in stereo. De beelden zijn iets gewijzigd, maar dan alleen als het gaat om de scoretelling e.d.

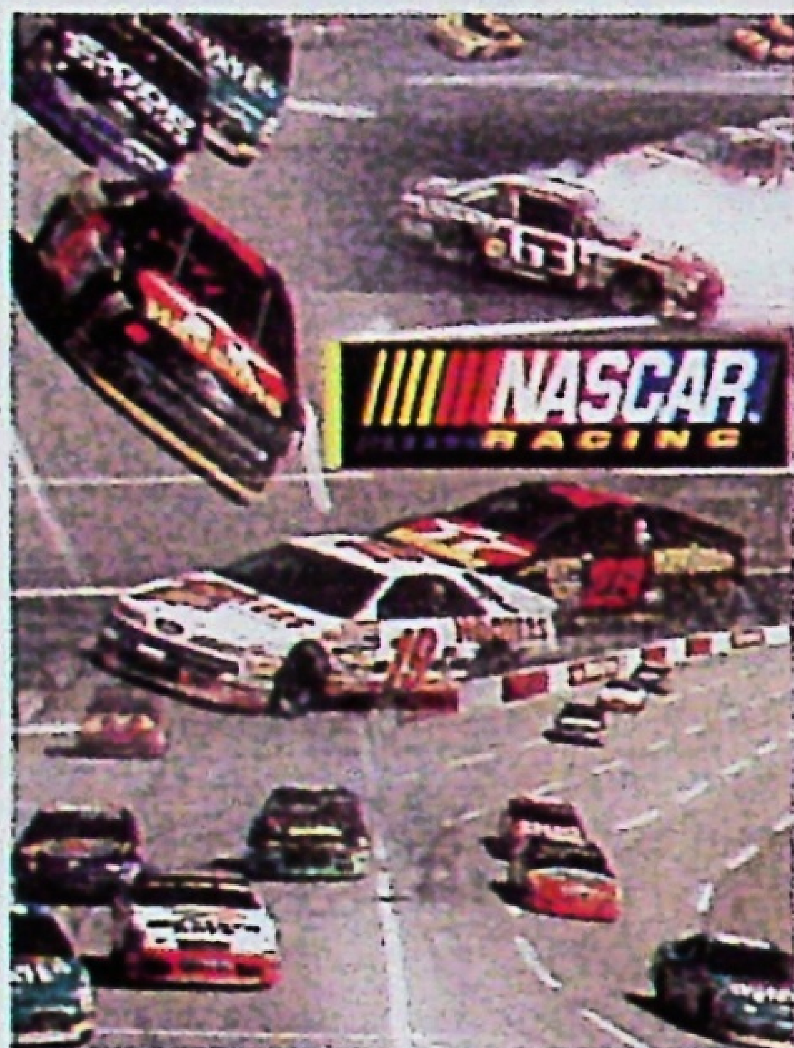


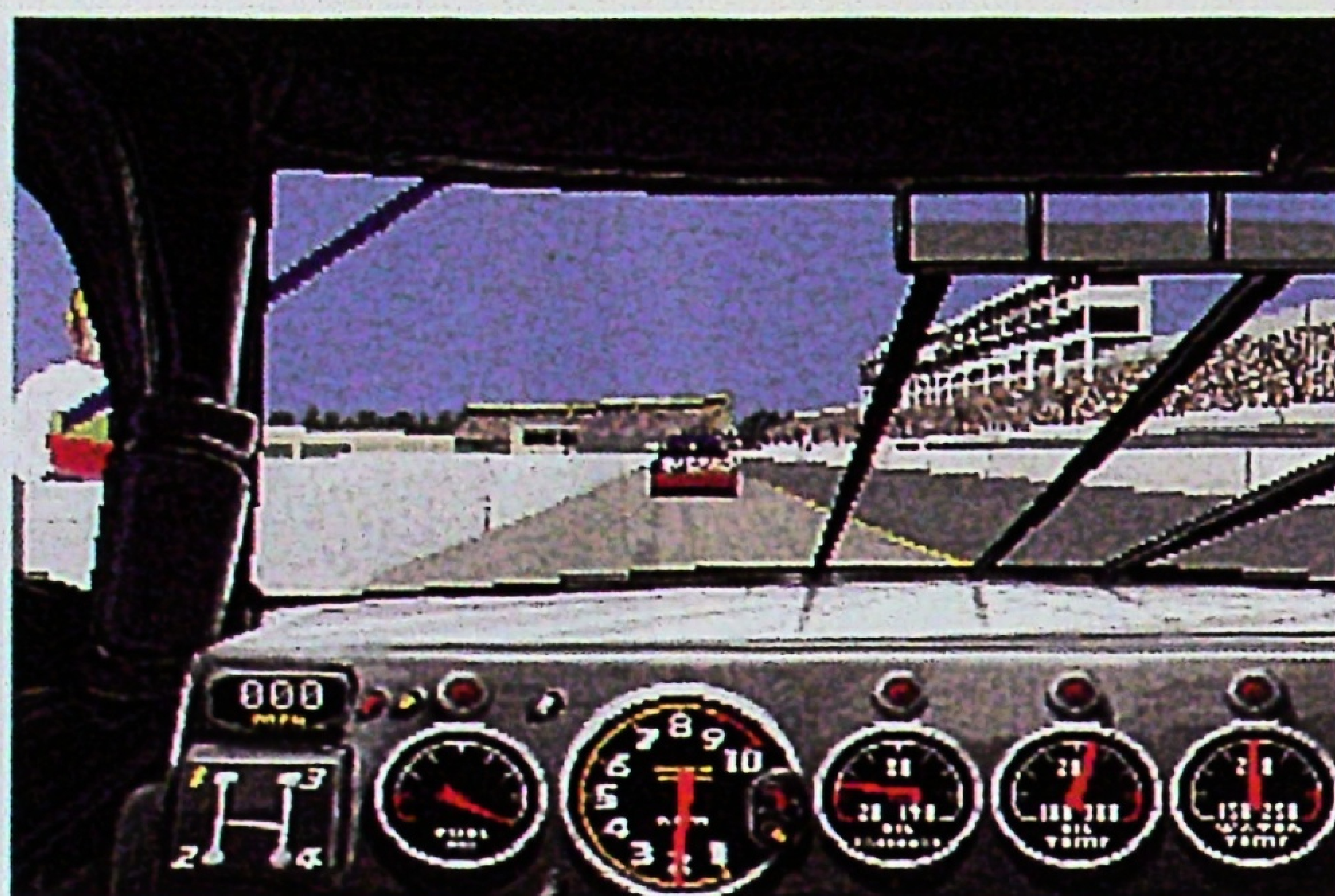
die van de onderzijde naar de bovenzijde van het scherm zijn verhuisd. Het vechten is onveranderd en op de CD staat dan ook maar 1Mb. meer informatie. Wel is de CD-ROM versie enkele tientjes goedkoper; en dat zullen ze dan wel met ULTIMATE bedoelen.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

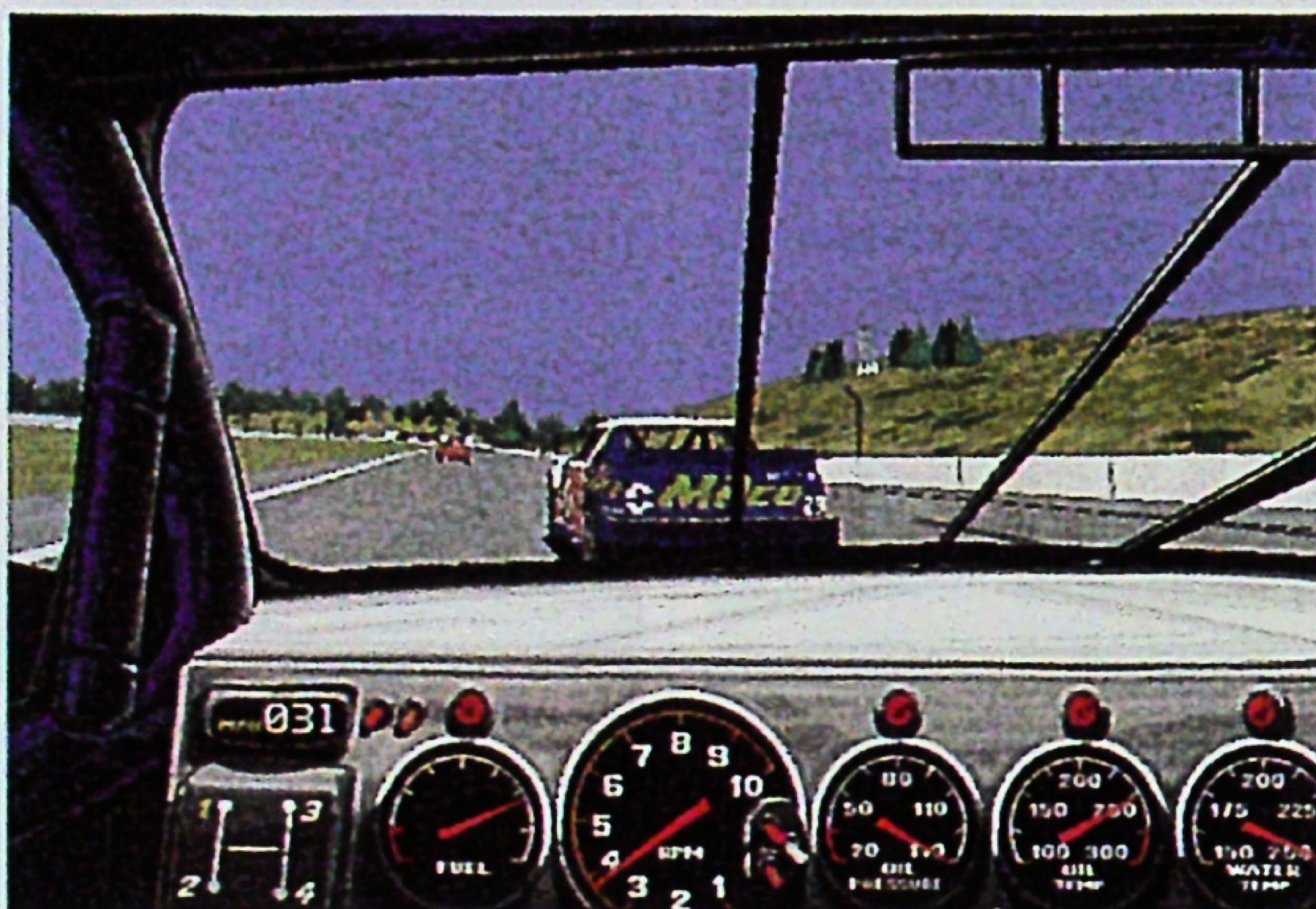
NASCAR RACING

Softwarehuis: Papyrus.
DOS 5.0+, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick.
1 of 2 spelers. 2 spelers alleen via (nul)modem.
AdLib, Sound Blaster (PRO), Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, General Midi.
VGA: 386DX/33 (aanbevolen 80486DX2/66, Localbus of PCI), 6Mb. RAM.
SVGA: 486DX2/66 (aanbevolen Pentium 90Mhz.), 8Mb. RAM.
Richtprijs: FL. 108,=





Boven: screenshot VGA. Onder: foto SVGA







Poeh, Poeh, dit zijn zeer hoge systeemeisen! Bij de genoemde minimale configuraties krijg je ook minimale details en schokkerige beelden. Een (snelle!) Pentium is echt noodzakelijk, als je alle details wilt in hoge resolutie (SVGA 640x480).
Is het programma echt zo'n high-end machine waard of zijn de programmeurs gewoon niet in staat een dergelijk spel een beetje vlot te laten draaien? Ik zal eerst eens gaan snuffelen bij eerdere autorace simulators, die ik heb gerecenseerd, want ik weet zeker dat er al een SVGA racespel is uitgebracht.

Als ik terugkijk, zie ik dat Mario Andretti's Racing Challenge (Software Gids nr. 9) goed draait in VGA op een 80286/25Mhz met zeer matige beelden, maar dat de simulator goed is.
CAR & DRIVER (Gids nr. 18) blijkt het programma te zijn, dat ook in SVGA kan werken. Voor VGA met alle details is een 386DX/40 nodig en voor SVGA met alle details een 486DX/33. CAR & DRIVER levert op deze configuraties goede beelden en een goede simulator.
Dan hebben we nog INDY CAR RACING (zie Software gids nr. 23). Dit programma heeft voor VGA maar liefst een 486DX/33Mhz. nodig en geeft dan weinig details, doch een zeer goede simulator. En, ja hoor, ook dit spel is van het softwarehuis Papyrus.

NASCAR RACING is zelfs een uitstekende simulator. Het gedrag van de wagen is realistisch en alles wat er tijdens zo'n race kan gebeuren zit in het programma verwerkt. Crashes, naast de baan rijden (inklusief de bijbehorende stofwolken), rondtollen, rijden tegen de rijrichting in, etc., etc. Wie wat minder heftig tekeer gaat kan bij z'n tegenstander een bumper eraf rijden of een deur indeuken. Dit hoor je niet alleen, dit zie je ook! Wagen nummer 13 (welke anders?) rijdt de rest van de race dankzij jou met een loshangende bumper. Indien gewenst kun je racen met 'warming up', 'yellow flag situations' en/of een paar rondjes achter de 'pace car' hangen om het zeer realistisch te maken.

Bij dit soort 'oval-races' is de afstelling van de wagen zeer belangrijk. Dit zul je ook moeten doen bij dit spel. Met de juiste banden aan de binnenzijde en buitenzijde plus de juiste schokdempers en spoilers moet het mogelijk zijn plankgas door de bochten te gaan, maar voorlopig ben je nog lang niet zover.

De spelkwaliteiten zijn minder dan die bij andere racespellen. De strijd om de top, de pitstops en de 'action-replay' camera's zijn aanwezig. De pitstops zijn saai en bestaan slechts uit starre plaatjes met een keuze-optie. De beelden tijdens het racen zijn redelijk, meer niet. In VGA krijgen we op een 486DX2/66 met alle details 'ON' veel kleuren op de wagens en teksten langs de baan, maar ook veel kale vlakken en altijd een strakblauwe hemel; dit zijn we beter gewend (bij RAC Rally bijvoorbeeld). Voor SVGA geldt hetzelfde. Uiteraard hier veel scherpere beelden (bochten zijn sneller herkenbaar!) maar wat de details aangaat valt het wat tegen; zeker voor de machine eisen die gesteld zijn. Wel weer leuk is, dat je met max. 38 andere bolides kunt racen. Kies je voor 38 tegenstanders, dan zul je op het circuit ook echt met een woud van 38 wagens geconfronteerd worden! Gelukkig knallen de eerste 15 er na 2 rondjes (meestal dankzij jou) al uit en wordt het -na een gele vlag situatie en wat rondjes achter de witte pace car- wat rustiger op de baan.

Zowel in VGA als in SVGA krijg je gewoon een schitterende simulator. Je voelt echt mee met een coureur, die op de ovals bijna niets anders doet dan naar z'n motor luisteren en naar z'n metertjes kijken. Pak je de bochten een fractie te langzaam, dan zak je meteen 2 tot 3 plaatsen terug; ben je daarentegen ietsje te snel, dan voel je de wagen onder je wegglijden en het voorkomen van een crash tegen de betonnen zijwand is dan bijna onmogelijk.
Het spel is gewoon, de beelden zijn redelijk, het geluid is voortreffelijk en de simulatie is uitstekend. Alleen voor dat laatste moet je dit pakket dan ook kopen. Dit alles geldt wel voor de AANBEVOLEN configuraties! Ga je met minder aan de slag en moet je dus details uitschakelen en met minder 'frames' werken dan wordt het geheel al gauw matig tot slecht.
Heb je voldoende power in huis, dan kun je hier echt goed mee racen, of... je moet niet van ovals houden. Op 1 na zijn alle NASCAR circuits ovals, dus een straten-circuit zoals in Monaco -of bij Zolder door de bossen scheuren- zit er niet in.

Er zit wat vakjargon in deze recensie, maar de handleiding is beknopt en gaat ervan uit, dat je alles van NASCAR racen (of Indycar racen) afweet.
Willen we meer (beeld)kwaliteit, dan zullen we bij Papyrus moeten afwachten tot een snellere computer is uitgevonden. Gelukkig zijn er meer softwarehuizen.

Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	4
SIMULATIE:	10
DOCUMENTATIE:	5
PRIJS:	8

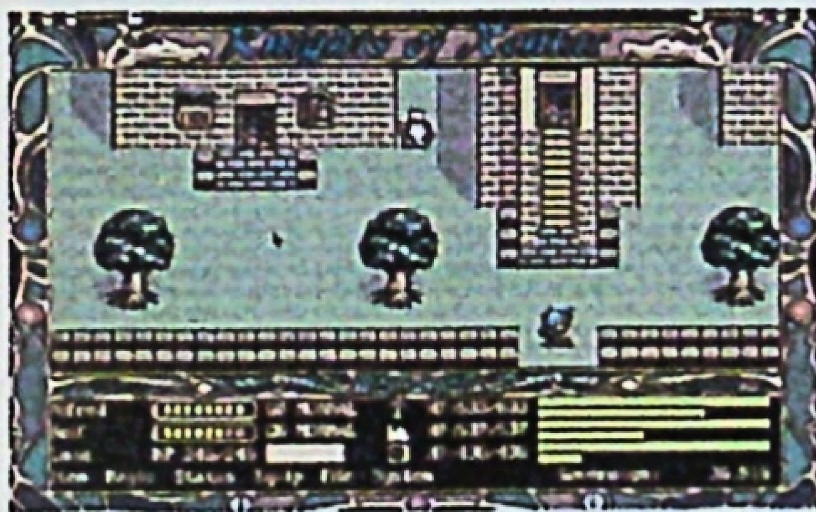
Beschikbaar gesteld door D+S Software.

KNIGHTS of XENTAR

Softwarehuis: Megatech.
Min. 80386SX/25Mhz., min. 640Kb., DOS 3.3, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultra Sound, Aria Synthesizer, Soundscape.
Richtprijs: FL. 129,=

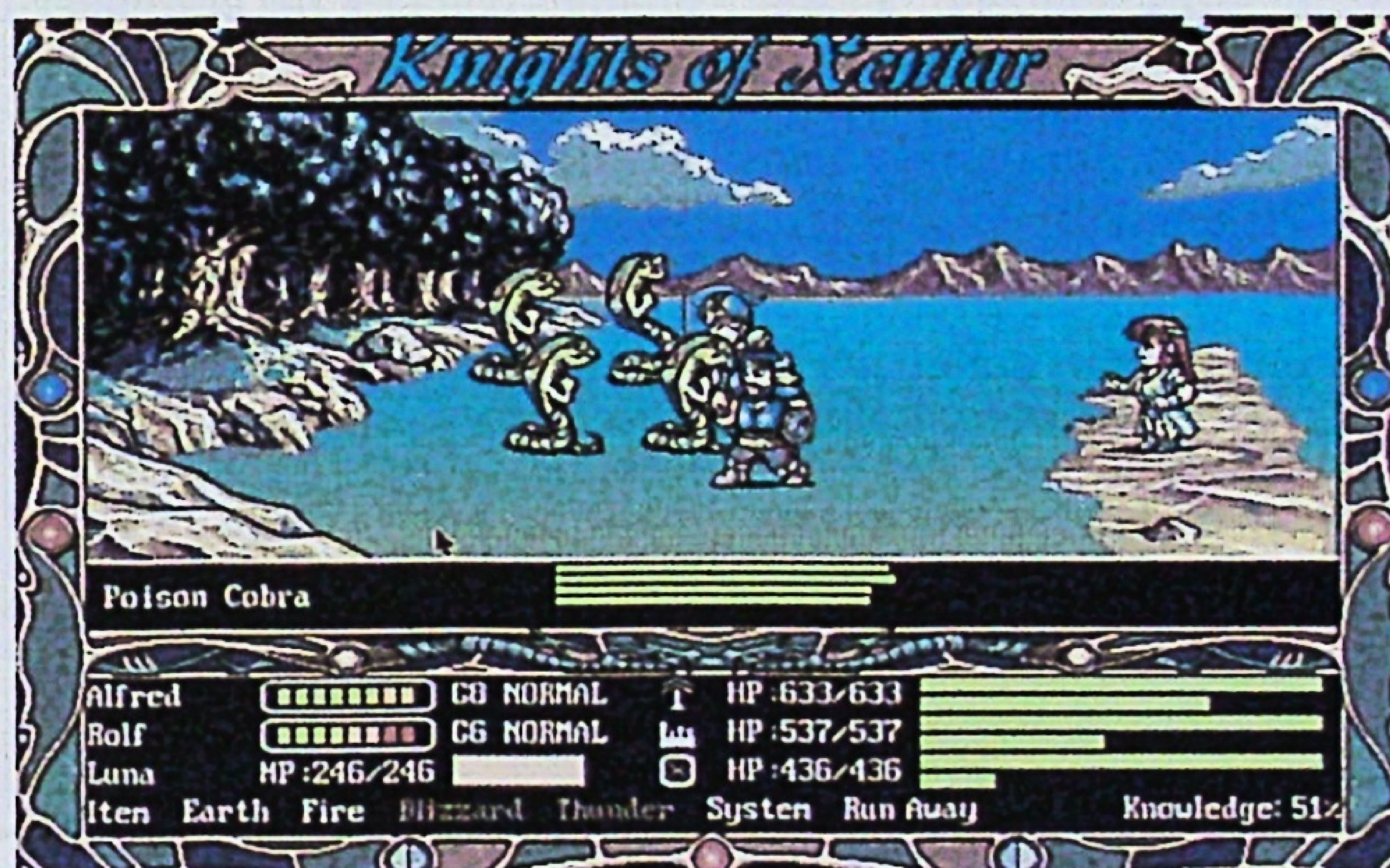


Ook op diskette leverbaar. Tevens is een 18+ adult versie verkrijgbaar, die ook als upgrade te koop is om de gewone (13+) versie volwassen te maken.









In Japan is dit spel eerder uitgebracht onder de naam Dragon Knight 3 en het is dan ook een echt Japans RPG. MSX-ers kunnen genieten, want dit spel is qua opzet en uitvoering vrijwel gelijk aan spellen als ANCIENT YS, XAK of HYDLIDE en op de PC kennen we al COBRA MISSION van hetzelfde softwarehuis.
M'n vrije weekje was bedoeld voor de broodnodige rust en het bekijken van de vele videobanden, die ik nog had liggen, maar daar er eindelijk weer een Japans RPG op m'n bureau lag is daar niets van gekomen. De hele week heb ik voor het scherm gezeten en helaas heb ik het spel niet helemaal uit kunnen spelen. In Castle Kalist zit ik muurvast!

De graphics bij het spel zelf zijn zeer eenvoudig en een high-end machine is dan ook niet nodig. Ter afwisseling van de eenvoudige beelden krijgen we regelmatig mooie beeldvullende getekende plaatjes te zien. Alles wordt vertoond in een resolutie van 640x400. Op de CD-ROM versie krijgen we overal spraak! De beelden zijn niet te vergelijken met wat we tegenwoordig allemaal op de PC kunnen bewonderen, want de achtergronden bij het spel komen van 8-bit spelcomputers. De spelkwaliteit is echter grandioos en alleen daarvoor moet je dergelijke Japanse produkten dan ook aanschaffen.

Net als bij COBRA MISSION is onze held populair bij de vrouwtjes en is het spel opgefleurd met allerlei pikante details. Op de 13+ versie zijn de dames schaars gekleed en bij de 18+ versie gaan de kleren uit om Desmond's hormonen op hol te jagen (je mag Desmond -de hoofdrolspeler- een andere naam geven, maar dat is bij de CD-ROM versie niet aan te raden, want dan krijg je je zelfgekozen naam in de teksten op het scherm en "Desmond" in de gesproken teksten). Zoals gebruikelijk bij dit soort spellen lopen we de beentjes uit ons lijf tijdens de tochten van dorp naar dorp, van winkel naar bordeel en van dungeon naar nudistenkamp. Tijdens deze tochten moeten we eindeloos vechten tegen monsters om hitpoints, stamina, strength, magic en andere vaardigheden op de vijzelen. Bij de 18+ versie moeten in bed ook nog enige gevechten geleverd worden. Belangrijk bij deze Japanse spellen is, dat je regelmatig naar dezelfde lokaties moet terugkeren. Heb je namelijk meer kennis, extra ervaring of nieuwe items, dan kun je in de diverse dorpen hiermee nieuwe informatie verkrijgen. Doe je dit niet, dan heb je na een paar avonden alles gehad en kom je niet verder. Doe je dit wel regelmatig dan kun je uiteindelijk het spel uitspelen. Daarna kun je nog blijven ronddolen en overal een babbeltje maken.
Voor de rest verraad ik niets. Het spel is veel te leuk en de grappen moet je zelf meemaken op het scherm. De CD-ROM versie is aanmerkelijk leuker dan de diskette versie door de vele verschillende stemmetjes en de schitterende teksten. Bij dit spel ook eindelijk hedendaags taalgebruik (turbo-Amerikaans) inklusief vloeken en schelden en dat is een aangename afwisseling voor alle spellen, waarbij iedereen tijdens de gruwelijkste slachtpartijen zeer beleefd Engels blijft praten!

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

VOYEUR

Softwarehuis: Philips Interactive Media.
Min. 80386DX, min. 4Mb., DOS 3.3+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster, Pro Audio Spectrum.
Richtprijs: FL. 99,95

Ook -en alleen- voor 18-plussers is de interactieve speelfilm Voyeur, die eerder is uitgebracht voor CD-I en door ons uitgebreid is beschreven in Software Gids nr. 23. Deze CD-ROM voor MS-DOS is geheel gelijk aan het produkt voor CD-I. Ook de CD kan beschermd worden met een persoonlijke code indien de (licht erotische) scènes ongeschikt voor kleine kinderen worden geacht. Belangrijk is natuurlijk dat CD-I spellen gehuurd kunnen worden, want de beperkte speelduur van dit spel maakt de CD-ROM versie wel wat prijzig als je het spel slechts één keertje speelt.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



WING COMMANDER 3 *Heart of the Tiger*

**Softwarehuis: Origin.
Min. 80486DX2/50Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, MSCDEX 2.2+, VGA, SVGA, harddisk, double speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Muziek: Roland MT-32/LAPC-1/RAP10, Sound Blaster /PRO/16/AWE, Pro Audio Spectrum, General Midi, Gravis Ultrasound/MAX, Waveblaster, Ensoniq Soundscape.
Geluidseffekten: Sound Blaster /PRO/16/AWE, Pro Audio Spectrum, Roland RAP10, Gravis Ultrasound/MAX, Waveblaster, Ensoniq Soundscape.
Richtprijs: FL. 159,=**

Aanbevolen voor SVGA: Pentium met SVGA videokaart.











Eigenlijk zou dit spel "WING COMMANDER THE MOVIE" moeten heten. Het programma staat op 4 CD's, die vrijwel geheel gevuld zijn met het achtergrondverhaal, dat als 2 uur durende speelfilm (een echte film, met acteurs!) op het computerscherm wordt vertoond; helaas met brokkelige en vlekkerige beelden in 256 kleuren. Pellen we deze film van de rest, dan blijft een spel over dat qua omvang en inhoud vrijwel gelijk is aan de 2 voorgaande delen. De volle 8Mb. intern geheugen is nodig voor de software, zodat er geen plaats is voor een CD-ROM- en diskcache, wat tot gevolg heeft dat de film pas goed loopt op een triple-speed CD-ROM drive of met een geheugen dat groter is dan 8Mb. Bij meer geheugen maakt het programma namelijk zelf een buffer aan voor de films om deze vlotter te laten lopen. De pauzes bij de akties zijn ook groot bij 'slechts' 8Mb. geheugen. Lekker loopt alles pas bij 16Mb.
Geheel nieuw is de mogelijkheid om alles in hi-res SVGA weer te geven en te spelen. Een Pentium is dan aanbevolen, maar op een DX2/66 of DX4 met een snelle Localbus SVGA videokaart kun je ook heel acceptabele resultaten krijgen.

De flightsim is nog steeds uitstekend, dus wat dat betreft is er niets veranderd en kunnen de liefhebbers hun hart ophalen; ook in 'eenvoudig' VGA. De rest is franje en daar moet je van houden. Bij het spel en de film spraak en geluidseffekten, maar helaas nog steeds een adlibdeuntje als achtergrondmuziek. SVGA is uiteraard akelig mooi, maar heeft meer vermogen nodig.
Gewoon goed!

Alfred.

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

RETRIBUTION

**Softwarehuis: Gremlin Interactive.
Min. 80386DX/40Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, MSCDEX 2.1+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster, General Midi, Sound Canvas, SFX Classic 3000.
Richtprijs: FL. 79,95**

Aanbevolen: 80486DX, double speed CD-ROM drive, 8Mb. geheugen. Op de harddisk is 2 of 15 Mb. ruimte nodig.





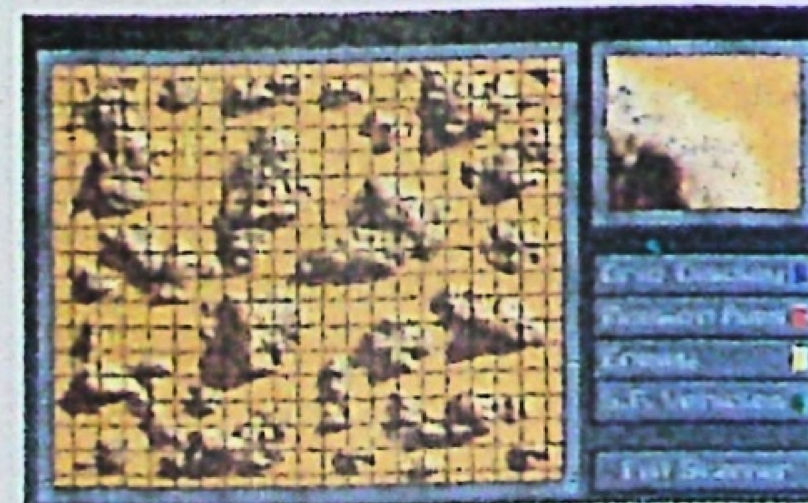


Slechts 1 CD-ROM, geen films met acteurs, geen hi-res SVGA, maar wel een prima futuristisch vlieg- en schietspel in de stijl van Wing Commander met goede scrolling, veel animaties, mooie geluidseffekten, spraak en... ook adlibdeuntjes als achtergrondmuziek. Omdat bij dit spel ook veel missies tegen gronddoelen plaatsvinden, heeft het spel ook wel wat weg van Comanche Maximum Overkill.
Heb je meer dan 4Mb. geheugen, dan wordt dit gebruikt voor extra spraak. Deze spraak is leverbaar in 3 smaken: Frans, Duits en Engels.

Het spel is gewoon goed, maar mist natuurlijk de vele films en de grafische hoogstandjes van Wing Commander. Daar staat tegenover dat je minder processorvermogen nodig hebt en dat de prijs aanmerkelijk lager ligt. Wie dergelijke spellen puur voor het 'dood en verderf zaaien' speelt is met RETRIBUTION beter uit, want de missies volgen elkaar snel op en worden niet onderbroken door films, lange gesprekken en wachttijden.

Lekker en mooi knallen.

Alfred.



BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

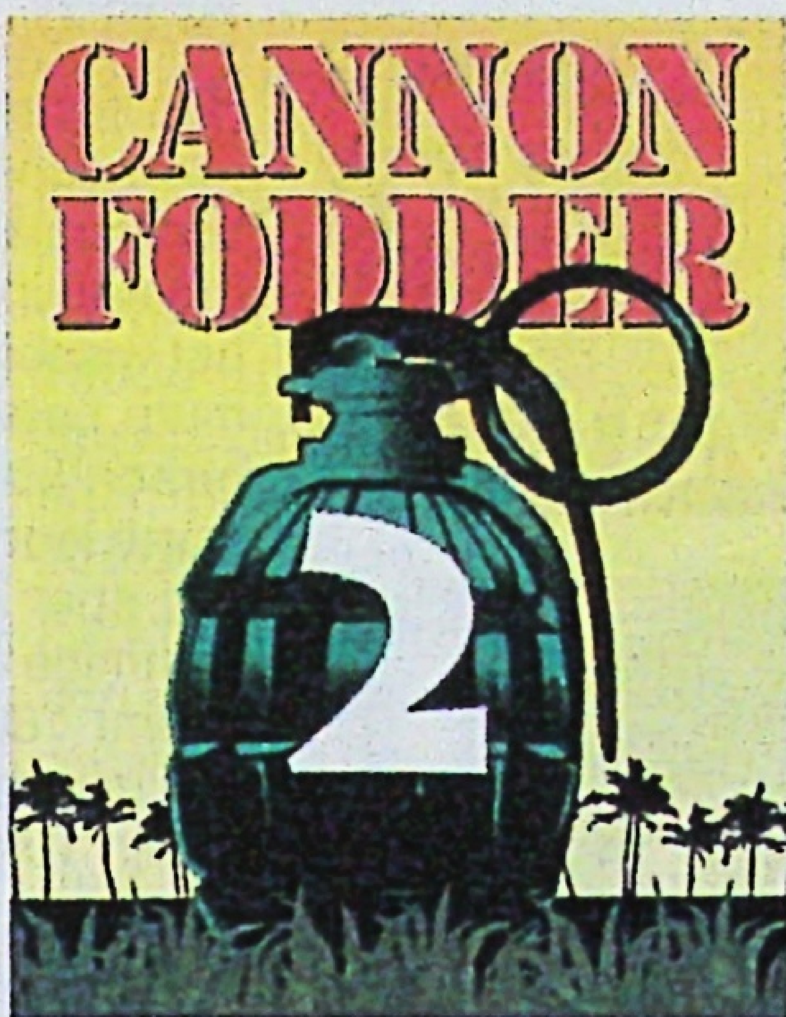
Beschikbaar gesteld door Homesoft.

CANNON FODDER 2

**Softwarehuis: Sensible Software.
Min. 80386DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 98,=
Ook uitgebracht voor Amiga.**

Van de 4Mb. geheugen moet 3Mb. EXPANDED (EMS) geheugen zijn. Met minder loopt het spel NIET!



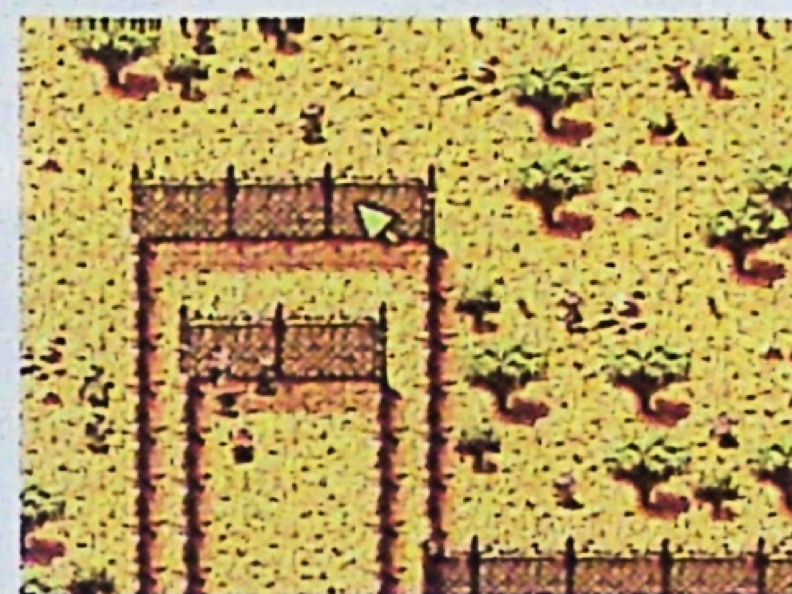




KILL! KILL!

"No nonsense, just killing" zou de onderkop van dit pakket kunnen zijn. Als we Software Gids nr. 26 de recensie van deel 1 nog eens nalezen, worden we geattendeerd op de humor in de handleiding en in het introverhaal dat ook nog opgeluisterd wordt door koddige kereltjes. Bij dit tweede deel is dit allemaal vervallen. De handleiding is wat zakelijker, de introfilm met de maffe kereltjes is verdwenen. In het spel vinden we gelukkig nog wel wat grappen terug, maar eigenlijk is CANNON FODDER 2 niet meer dan een veredelde datadisk.
Het spel zelf blijft natuurlijk goed. Nog steeds is de opdracht het vernietigen van alle legers, gebouwen en voertuigen die je maar ontdekt op het scherm. Niet minder en niet meer. Geen films, geen achtergrondverhaal, gewoon erop los schieten, maar wel tactisch je manschappen verplaatsen, want anders gaat het mis; zo eenvoudig is het spel nu ook weer niet. Dit alles in 'birds eye view' met de mogelijkheid een overzichtskaart op te roepen. De bediening is supereenvoudig, muziek en geluidseffekten zijn goed.

Alfred.



BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



SPACE PIRATES

**Softwarehuis: American Laser Games.
Min. 80386SX/25Mhz., min. 640Kb., DOS 3.3+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 108,=**

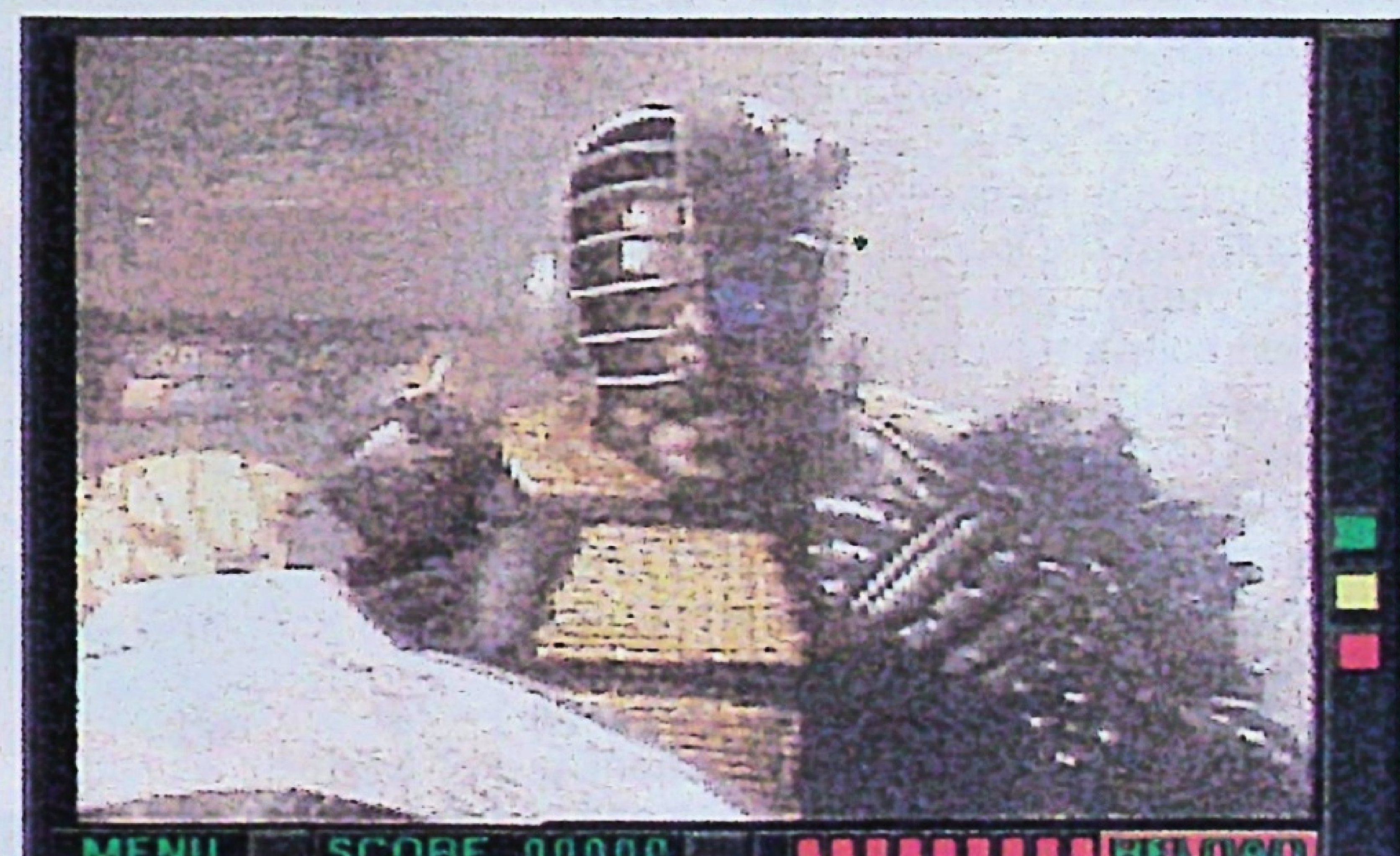












MADDOG IN SPACE

Net als MADDOG McCREE, CRIME PATROL en WHO SHOT JOHNNY ROCK is ook dit spel van American Lasergames weer een echte speelfilm, waarin je de hoofdrol speelt en niets anders te doen hebt dan tegenstanders neer te schieten voordat ze jou kunnen raken. In dit science-fiction verhaal gebruiken we voor het eerst een laserpistool en i.p.v. de gebruikelijke knal horen we nu een laserstraal sissen. Verder net zo goed als alle voorgangers, maar dan wel alleen voor de liefhebbers van dit genre, die het een uitdaging vinden om -al schietend- de hele speelfilm door te komen. Binnen het spel zitten enige bonus-objecten verborgen en dat geeft toch nog een beetje het idee dat je met een spel bezig bent; en dat missen we bij de voorgaande delen. Nu dus 95% schieten en 5% spelen. De beelden zijn niet meer dan redelijk, want omdat ze bijna beeldvullend zijn, worden ze 'opgeblazen' om snelheid te houden. Echt mooi zijn dergelijke spellen pas op CD-I of CD-ROM met behulp van een MPEG-cartridge of MPEG-uitbreidingskaart. De geluidskwaliteit van deze spelfilm is goed. Een doublespeed CD-ROM speler is aanbevolen, maar op een singlespeed drive kan het, op wat kleine haperingen na, ook wel.

Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	nvt.
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

CYBERWAR

"The Lawnmower Man 2"

**Softwarehuis: Sales Curve Interactive.
Minimaal: 80486SX/25 (aanbevolen: 80486DX/33), DOS 5.0+, 4Mb. RAM, Double Speed CD-ROM drive, VGA.
Toetsenbord/joystick/gamepad.
Aantal spelers: 1
Ondersteunt: Sound Blaster (Pro/16/AWE), Media Vision Pro Audio Spectrum, Pro Sonic 16, Gravis Ultrasound, Microsoft Sound System, Ensoniq Sound Scape.
Richtprijs: FL. 139,=**

In Software Gids nr.25 beschreef Arjan Dasselaar de "Virtual Reality Movie" LAWNMOWER MAN, welke uitgebracht werd naar aanleiding van de speelfilm. Ondanks de gebreken, die onder meer geconstateerd werden in de beeldkwaliteit en de snelheid, was de eindkonklusie zeker niet slecht en het eerste deel van de grasmaaier serie kende dan ook een redelijke populariteit.
De liefhebbers van het interactieve puzzel/aktie genre zullen deel 2 zeker waarderen, want de verschillen met deel 1 zijn overduidelijk en dat gelukkig in positieve zin. Bij CYBERWAR is de situatie met betrekking tot de speelfilm omgekeerd: The Lawnmower Man 2 met als ondertitel "Jobe's War" wordt pas deze zomer in de Europese bioscopen verwacht.

ONGELOOFWAARDIG? HOEZO?

Arjan vond het verhaal van deel 1 al ongeloofwaardig, dus die zal nu wel helemaal van zijn stoel gaan, want inmiddels zijn er twee Jobes: de "echte" heeft ontdekt dat hij nog een greintje menselijkheid in zijn robolijfje heeft, dus die loopt nu door 's werelds computernetten om goed te doen. Maar door een software backup van het ene gebouw van Virtual Space Industries (vlak voordat dit explodeerde) naar de Noordelijke vestiging is er nog een Cyberjobe ontstaan, die totaal gespeend is van enige menselijkheid en die bovendien op zijn beurt weer een "powerbase" inricht. Opnieuw moet Dr.Angelo (jij dus) op pad in de Cyberworld van VSI North op zoek naar Cyberjobe 2 en de Omega chip, het stukje hardware dat koste wat kost vernietigd moet worden.

GOED GEVULD

Eerst maar eens even kijken wat er in de wederom uit de kluiten gewassen verpakking komt, die in ieder geval niet alleen met lucht gevuld is, want het eerste dat je tegenkomt is een zwart T-shirt met Cyberwar opdruk. Vervolgens een keurige map met daarin 4 CD-trays met daarop even zoveel CD-Rommetjes. Yep, je leest het goed: VIER! Eén daarvan is een audio CD met de soundtrack, geschreven en uitgevoerd door Steve Hillage in een hi-tech stijl à la Ad Visser, maar dan niet om bij in slaap te vallen. Tenslotte de handleiding, niet al te dun en in full color, met veel wetenswaardigheden en beschrijvingen van alle aktie-onderdelen. Zeer verzorgd allemaal.

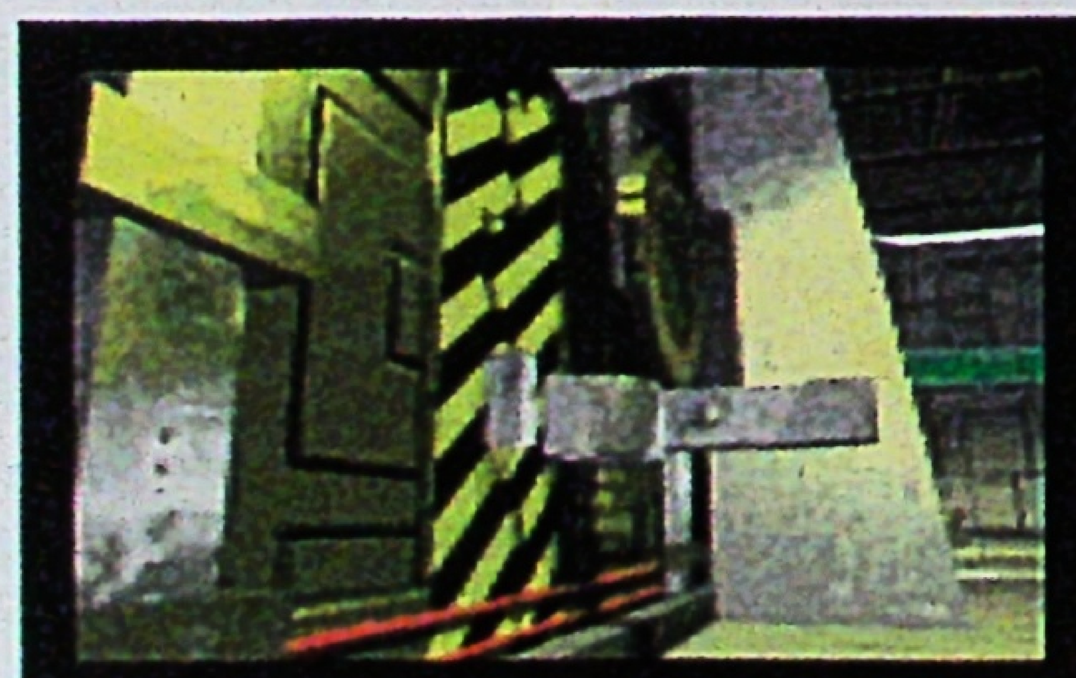


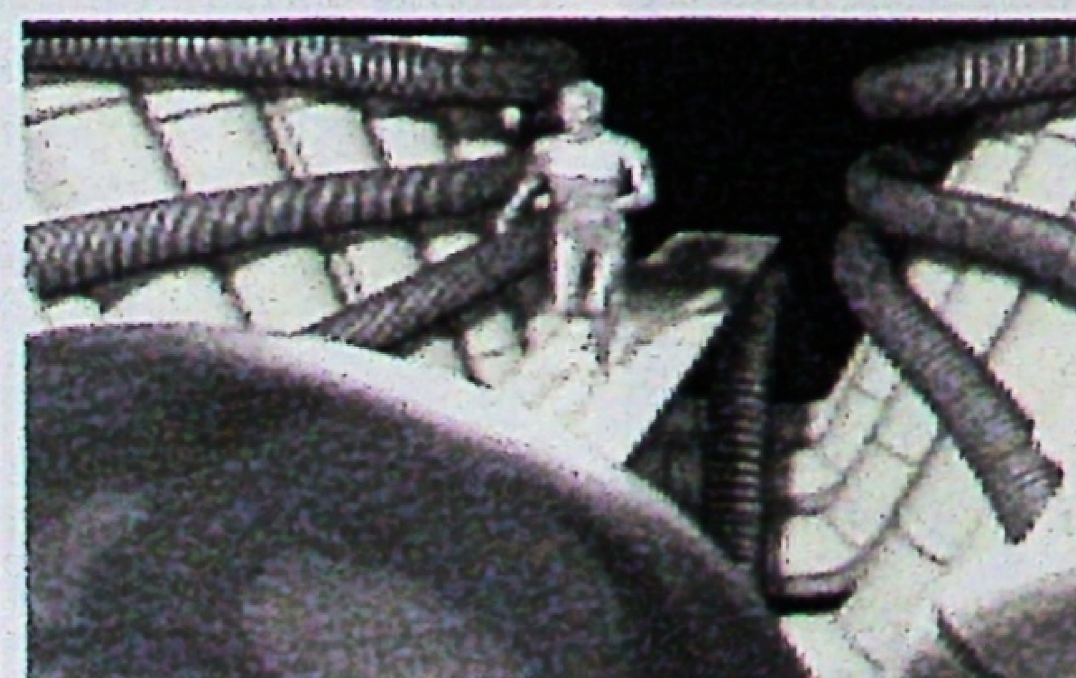












BEELD, GELUID, SPELKWALITEIT

Het installeren vanaf CD-ROM 1 verloopt razendsnel, waarbij je computer van top tot bodemplaat geanalyseerd wordt. De CD's moeten in volgorde afgewerkt worden, dus het wisselen van schijven blijft tot een minimum beperkt. Per CD zijn er 2 SAVE-files beschikbaar, zodat je niet gedwongen wordt iedere keer opnieuw te beginnen.
Het spel inclusief tussenscènes (waarvan sommige uit de speelfilm Lawnmower Man) neemt 1800 megabyte in beslag. Eigenlijk kun je beter spreken over "de spellen", want er zijn 10 onderdelen, die zeer verschillend zijn.
Voor de beeldtechniek maakt men gebruik van programma's van Silicon Graphics met verbluffende resultaten, in aanmerking nemend dat er geen MPEG kaart o.i.d. aan te pas komt. Van brokkelige beelden is in ieder geval geen sprake meer, alles wordt zeer vloeiend en met mooie bewegingen op het scherm gebracht. Het enige wat een kniesoor nog aan te merken kan hebben, is dat de graphics ietwat wazig overkomen, wat anderzijds de sfeer van het spel wel ten goede komt.
Ook op het geluid is niets aan te merken. De spraak en de (stereo) muziek klinken zuiver, de geluidseffekten zijn zonder meer goed. Of de muziekstijl je aanspreekt is natuurlijk een kwestie van persoonlijke smaak.

De spelkwaliteit is eveneens aanmerkelijk verbeterd. Er wordt nog steeds gewerkt met keuzes, zoals bijvoorbeeld in het begin als Dr. Angelo zich toegang moet verschaffen tot de Cyber World. Eén van die keuzes is een "Security Door", die de ene keer beveiligd is door middel van een doolhofpuzzel en de andere keer met een tangram raadsel. Het heeft geen zin om een paar keer opnieuw te beginnen en de keuzes, die je al gehad hebt over te slaan, want de doolhoven zijn elke keer anders, dus je zult binnen 10 seconden de goede beslissing moeten nemen om verder te komen. Daarna krijg je te maken met het oversteken van een leegte via drijvende platforms, gemarkeerd met kleurcodes of een man tegen man gevecht met behulp van je "cybergun". Andere onderdelen vereisen behendigheid wanneer je in "Cyber Boogie" al vliegend je een weg door tunnels moet banen of via een "Catwalk" moet rennen, terwijl je over mijnen springt, valkuilen en wachters ontwijkt om aan de overkant te komen.

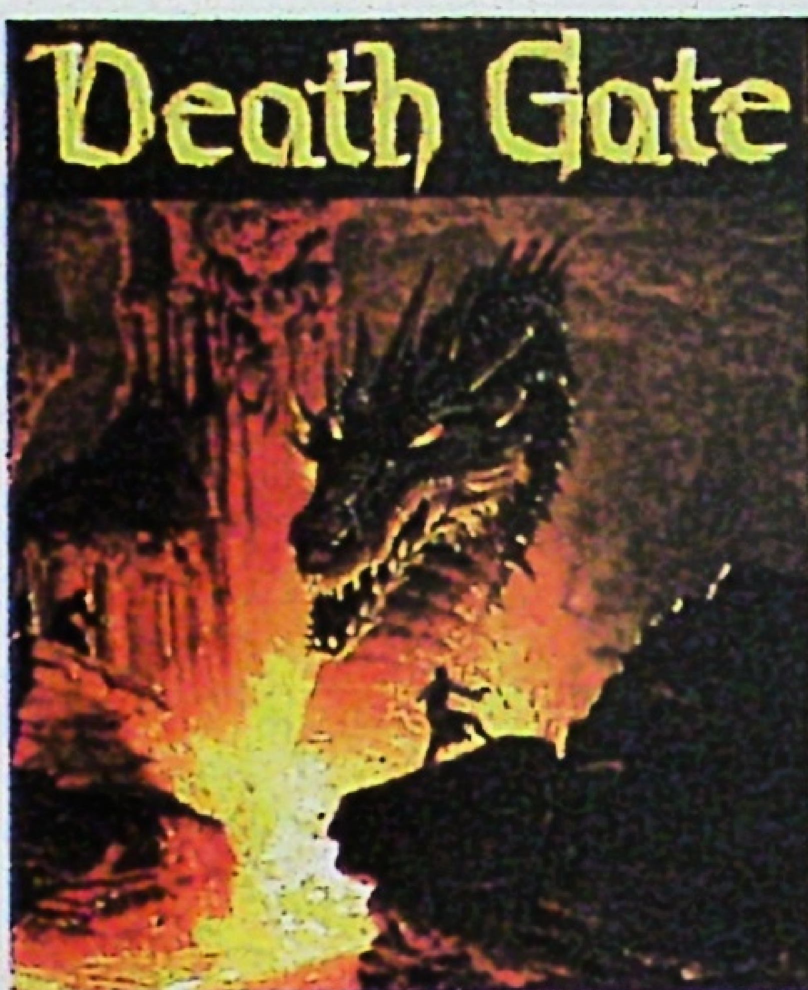
KONKLUSIE

CYBERWAR is mooi om naar te kijken en te luisteren. De kwaliteit van de spelonderdelen is goed, maar je moet er rekening mee houden, dat je dit soort spellen niet koopt om er jaren plezier van te hebben. Het zou een ideale titel zijn om bijvoorbeeld op CD-I uit te brengen, zodat je naar de videotheek kunt gaan om hem te huren.

Jocelyn.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



DEATH GATE

Softwarehuis: Legend.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, (S)VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Muziek: Roland, Sound Blaster, General Midi.
Spraak en effekten: Soundblaster, General MIDI met Digital Sound.
Richtprijs: FL. 108,=



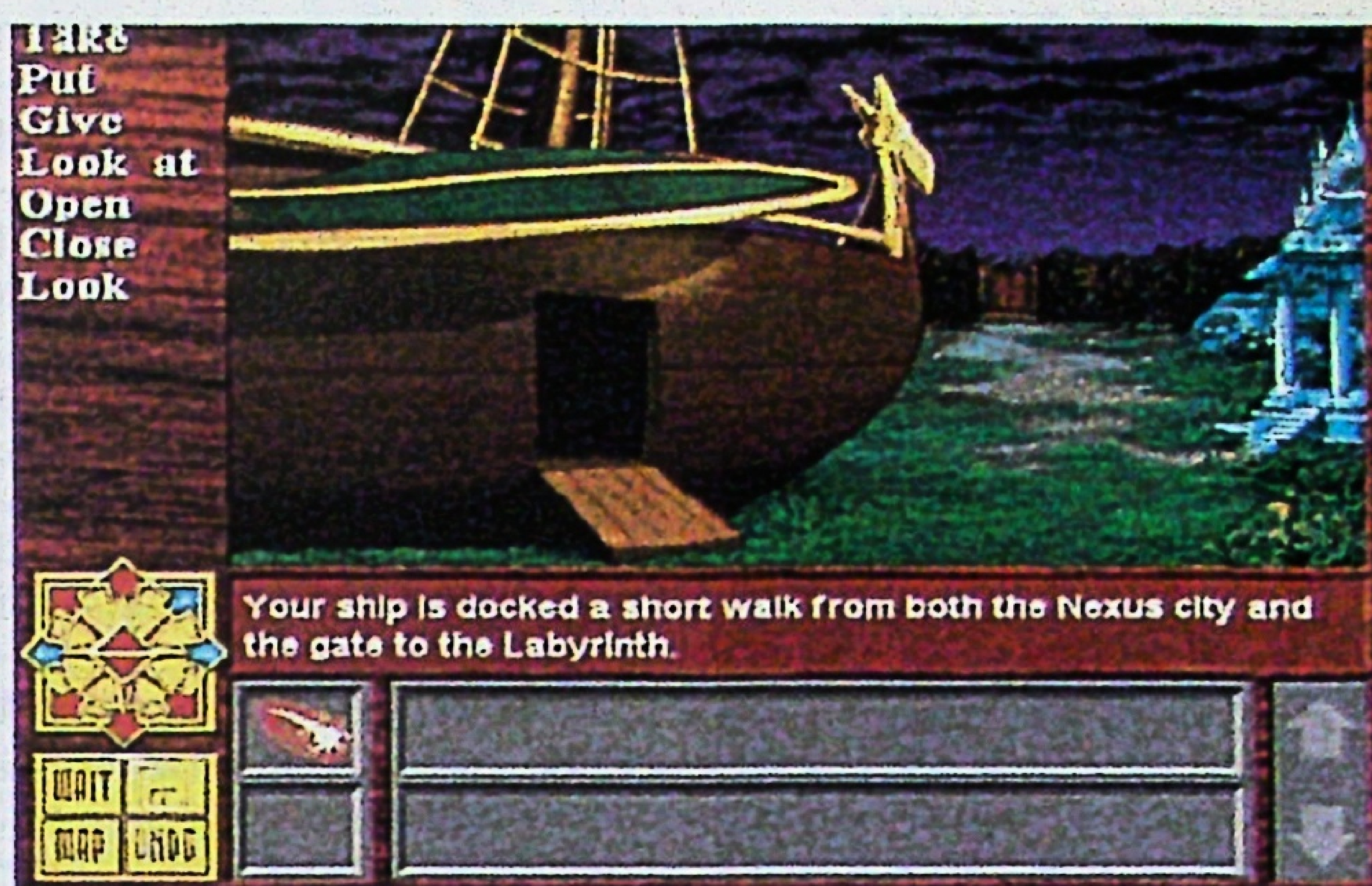
Waarom van die enorme dozen voor een spel dat op CD-ROM staat?
Ook dit nieuwe programma van Legend wordt op CD in een (te) grote doos geleverd. De materiële inhoud valt tegen als je die vergelijkt met de aanwezige ruimte: een ceedeetje (netjes in het gangbare doosje verpakt); een handleidinkje; een boekje met een artikel van dezelfde auteurs, die het verhaal geschreven hebben waar het spel op gebaseerd is en natuurlijk de gebruikelijke reclame- en garantie-papieren. Als de softwarehuizen al deze informatie nu eens in CD-boekjes-formaat drukken, past het gehele spel in een normaal CD-doosje.

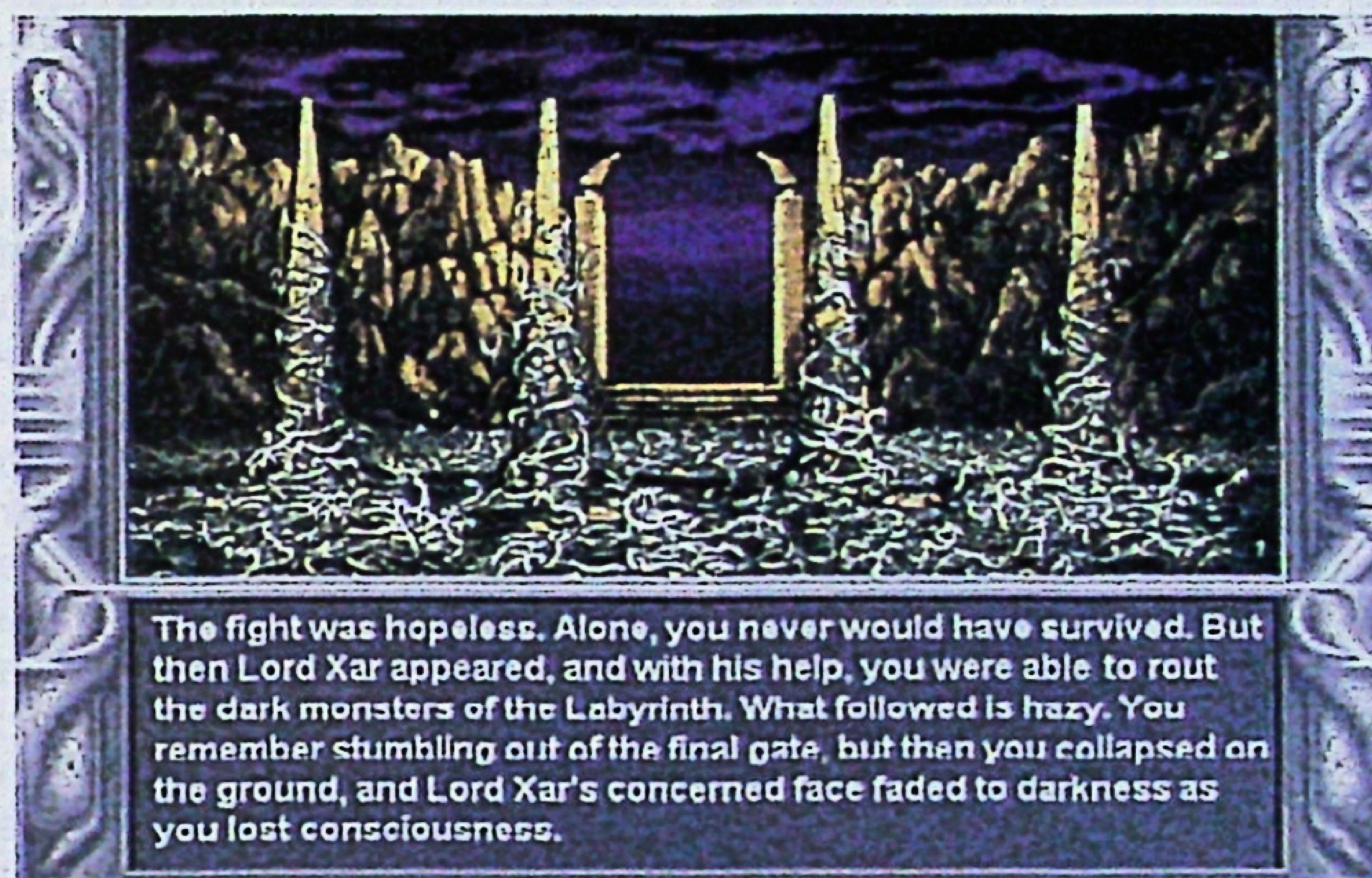
Het spel draait in VGA en SVGA (de laatste alleen VESA compatible). Er wordt op de CD een VESA-emulator meegeleverd, die zichzelf in de autoexec.bat plaatst. Erg handig. In SVGA krijg je een resolutie van 640x480 in 256 kleuren. Verder werkt het programma niet met smartdrive en sommige andere geheugen residente programma's. De softwarehuizen mogen hier wel eens een keer een gezamenlijke afspraak over maken; voor bijna elk nieuw spel moet je je config.sys en autoexec.bat aanpassen, een beetje omslachtig.

Dit is de eerste keer dat ik een spel van Legend speel, dat met een nieuwe interface werkt en meer grafisch dan tekst georiënteerd is. Tot mijn verbazing (en genoegen) heeft dit spel dezelfde spelkwaliteiten die de Spellcasting serie (voor mij) zo leuk maakt, en nu met beter beeld en geluid.

DEATH GATE is gebaseerd op een verhaal van twee, voor mij onbekende, auteurs; namelijk Margaret Weis en Tracy Hickman. In een ingesloten boekje staat, zoals hierboven vermeld, nog een verhaaltje van hen. In dit boekje staan voor het spel geen belangrijke gegevens zoals hints of tips.
Het spel gaat over een ras, de Sartan genaamd, dat de aarde in vijf stukken heeft verdeeld door de World Seal te splitsen. Dit is een steen die bestaat uit vijf verschillende stenen (Seals) met ieder een eigen teken. Deze tekens vertegenwoordigen een ras dat op aarde woont. Nu kun je alleen nog van het ene naar het andere deel reizen door de Death Gate. Dit is een poort, die je door kunt als je een vliegend schip hebt en het teken van het deel waar je naar toe wilt. Jij, Haplo genaamd, behoort tot de Patryns, die verbannen zijn naar het Labyrinth. Lord Xar is door het Labyrinth gekomen en heeft een soort basis ontdekt, die door de Sartans verlaten is. Jij volgt hem en daar begint je opdracht. Je moet de vijf stenen terugvinden en bij elkaar brengen om de aarde weer een geheel te maken.
Lord Xar geeft je een vliegend drakenschip (een schip dat door Vikingen gebruikt werd) en een teken van het deel Arianus. Hier zal je naast de Seal ook nog een afbeelding van een ander deel moeten vinden, anders kun je niet verder met je opdracht.

De layout van het scherm is hetzelfde als bij Superhero League of Hoboken (zie Software Gids nr. 29). Dit spel is alleen meer adventure dan RPG. Extra leuk aan DEATH GATE is dat we weer mogen gaan toveren net zoals bij Spellcasting. Naarmate het spel vordert krijg je meer toverkracht, dus meer spreuken tot je beschikking. De spreuken zijn op twee manieren te gebruiken; je kunt ze oproepen via een menu en dan worden ze door de computer opgebouwd. Spreuken bestaan daarnaast ook uit verschillende delen van stenen, dit zijn wel andere natuurlijk dan de Seals. Wanneer je de spreuken vaak gebruikt hebt, zul je ze wel herinneren en kun je ze zelf opbouwen; dit gaat sneller dan dat je de computer dit voor je laat doen.





Grafisch is DEATH GATE zeer mooi. De plaatjes in SVGA zijn erg gedetailleerd en vertonen soms zelfs een beetje animatie. De personages die je tegenkomt zijn allemaal, voorzover dat kan in computerspellen, realistisch weergegeven. De wezens gedragen zich ook menselijk. Een zeurderige dwerg ziet er ook zo uit. De figuren hebben allemaal een duidelijke en opvallend andere stem. Ze hebben allemaal wel een afwijking, want de lippen bewegen te snel of te langzaam, maar nooit precies goed. (NvdR: dit kan aan de computerconfiguratie liggen, want van andere spelers hoorden we juist, dat de lipsynchronisatie zo uitstekend is.)
Gesproken woorden worden ook op het scherm weergegeven. Luisteren is altijd minder vermoeiend dan lezen, dus eigenlijk zijn deze teksten op het scherm een beetje overbodig.
Muziek is er ook in overvloed en zoals we van Legend gewend zijn: mooie muziek en op elke lokatie een ander deuntje. Geluidseffekten, zoals de donder bij bliksem, zijn net als de spraak goed hard, zodat je niet de versterker open hoeft te zetten om deze te kunnen horen.
Zonder muis ben je met dit soort spellen nergens, maar dat mocht duidelijk zijn. Ik vind het toch wel prettig dat je niets meer hoeft in te tikken zoals bij oudere Legends, waar de muis nog niet zo handig werkte door de zeer lange lijsten met werkwoorden, voorzetsels, enz.
Legend is nog steeds in staat prima adventures te maken en dat bewijzen ze hier maar weer. Persoonlijk vind ik dit spel niet zo grappig als de Spellcasting serie. Je zult geen maagkrampen van het lachen krijgen van dit spel, maar bij tijd en wijle is het best leuk.
Dit spel is aan te raden aan iedereen die een goed adventure zoekt, waarin de techniek van nu optimaal gebruikt wordt en in het bijzonder voor de mensen, die van Spellcasting houden, maar de humor niet zo noodzakelijk vinden.
Nu maar hopen dat er een nieuwe Spellcasting komt op CD-ROM met deze interface en een kleine verpakking. Dat zou echt perfect zijn.

Martijn van Gessel.

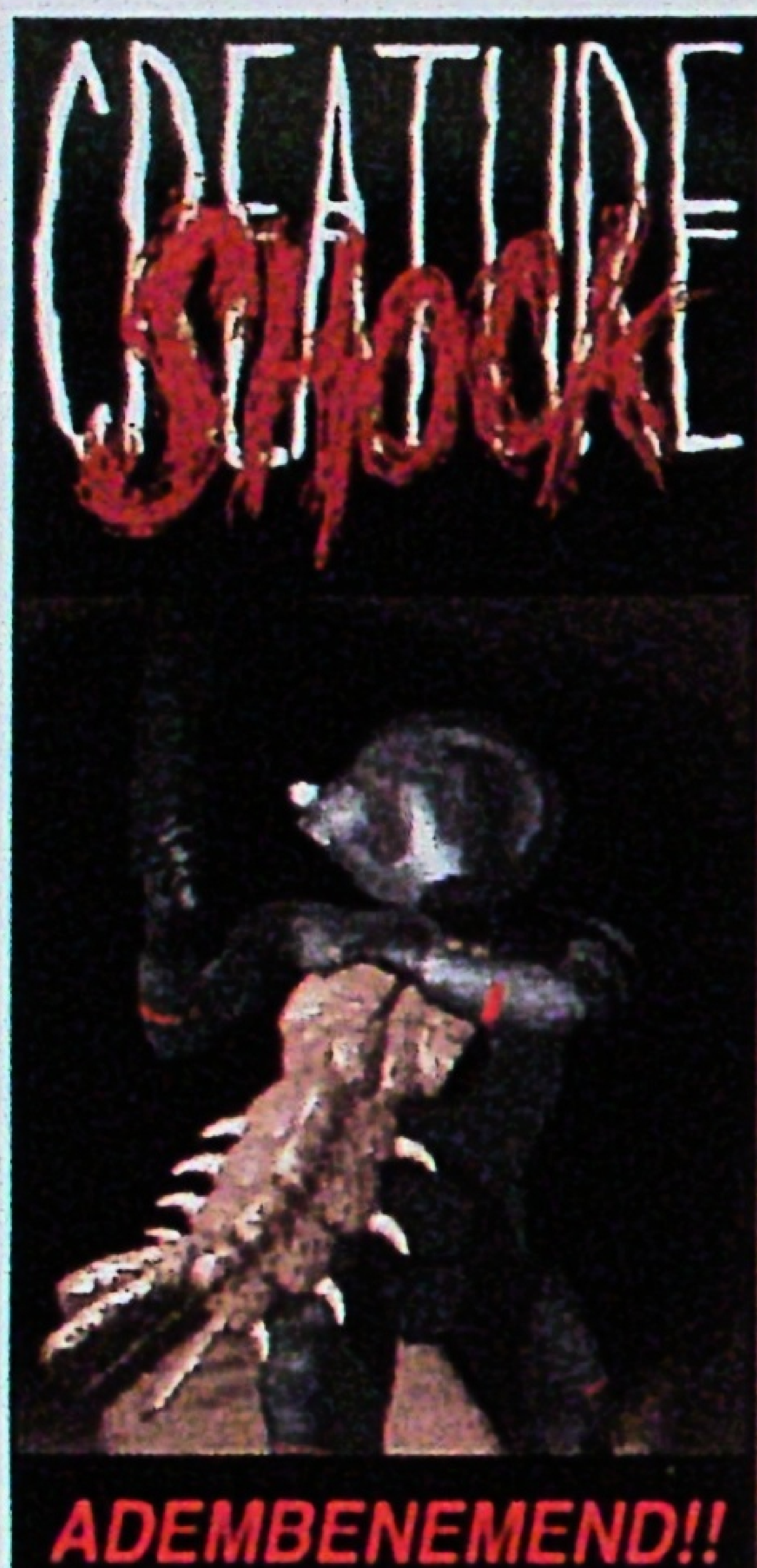


BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

CREATURE SHOCK

Softwarehuis: Argonaut Software.
Min. 80486SX/25Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster PRO/16/AWE, Gravis.
Richtprijs: FL. 149,95



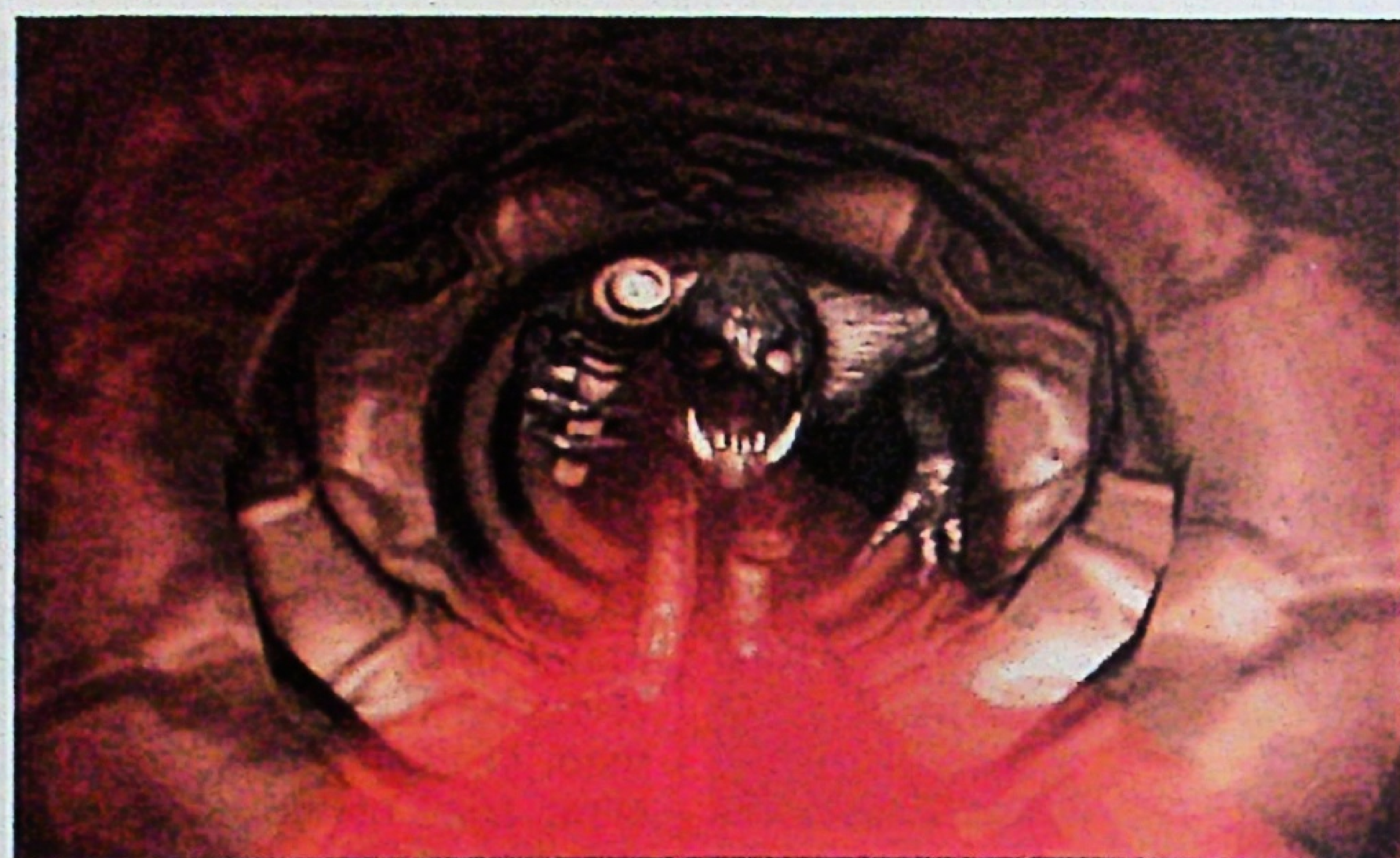


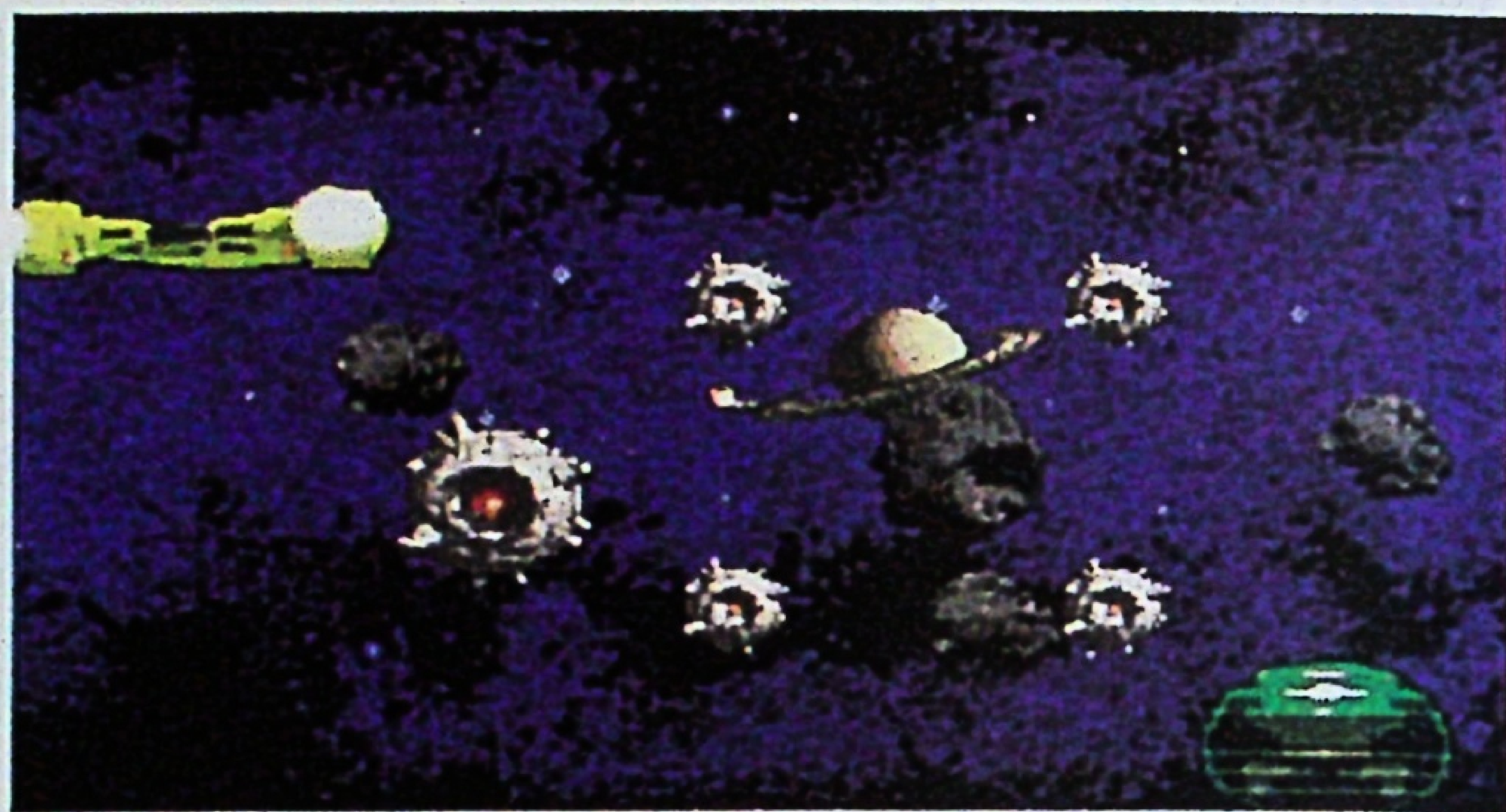
CREATURE SHOCK is een aktiespel, waar de kwaliteiten van NOVASTORM, MICROCOSM en DOOM in één programma zijn verzameld!
Het pakket bevat 2CD's, welke deels gevuld zijn met de achtergrondmuziek, die ook op een audio CD-speler te beluisteren is. Bij het installeren en het kijken naar het introverhaal valt meteen op dat het programma uitstekend loopt op een single-speed CD-ROM drive. Wil je de akties op volle snelheid spelen, dan heb je echter wel wat meer nodig dan een 486SX!

Na het introduktieverhaal komen we in een ruimtegevecht terecht dat op level 'EASY' behoorlijk pittig is. We vliegen in 'chase-view' en moeten ons een weg banen door een woud van meteoren, mijnen en vijandelijke toestellen. Daarna krijgen we 4 rondes, waarin we niets anders moeten doen dan in gangenstelsels en gebouwen monsters vernietigen. Niets bijzonders tot nu toe, ware het niet dat het verhaal, de tegenstanders en de achtergronden het sfeertje op het ruimtestation van de aliens zo goed weergeven, dat je al snel met het zweet in de handen door de gangen sluipt. Beeld, geluid en vooral de animaties zijn ronduit schitterend en het spel is zeer spannend gemaakt. Kom je een tegenstander tegen, dan wordt het lastig, want gewoon erop los schieten heeft geen enkele zin. De buitenaardsen hebben pantsers en jij hebt slechts een eenvoudig laserpistool. Met je zoeker moet je eerst de zwakke plek van het monster vaststellen. Dit is altijd een kleine plek en naarmate het spel vordert wordt het steeds lastiger om deze plek te raken, omdat de tegenstander deze lokatie (b.v. een oog, de onderbuik of een opening op het voorhoofd) zeer goed beschermt. Af en toe is de plaats zichtbaar en dan moet je snel schieten. Gelukkig heb je een schild dat je beschermt, maar dit schild gebruikt ook de energie van de laserbatterij, dus na enkele schildjes spuugt het pistool niet meer dan een discolichtje af en moet de boel weer opladen. Ja, we worden lekker beziggehouden en gedwongen om zeer gericht te schieten en vooral kalm te blijven.

'VICTIM VIEW'

Dit alles is natuurlijk nog niet genoeg om 2 CD's te vullen; er is dus meer. Regelmatig worden de gevechtshandelingen onderbroken als deze een belangrijke fase doormaken. I.p.v. de tegenstander en jouw vizier gaan we over op een beeld als van een videocamera die van een afstandje dit onderdeel opneemt. Heb je een tegenstander b.v. een paar keer goed geraakt, dan is het moment aangebroken dat z'n bescherming het begeeft. Op dat ogenblik gaan we over op 'extern-view'. Je ziet het monster in elkaar krimpen, z'n bescherming knalt uit elkaar, jij duikt weg, het monster krabbelt overeind, de camera zoomt weer terug en het gevecht gaat verder; nu tegen een monster zonder 'harnas' dat eindelijk z'n ware gezicht vertoont. Hetzelfde gebeurt natuurlijk ook als een monster een geslaagde aanval doet. Zo komen we aan het plaatje waar de hoofdrolspeler opgezadeld zit met een geschubde alien die zich in z'n strot heeft vastgezet. Zeer fraai zijn de scènes waarbij iets vogeligs zich van bovenaf op je helm stort en deze probeert af te rukken. Al deze opnames zijn echt adembenemend!
Tussen de levels en onderdelen ervan uiteraard honderden stukken animaties die zorgen, dat alle gevechten nog wel degelijk bij een verhaal horen.







BEELD en GELUID

De beelden zijn voortreffelijk, ondanks het feit dat er slechts in VGA wordt gewerkt. De scrolling is eveneens uitstekend. De hoofdpersoon is weer een soort Pinokkio, maar bij dit spel valt dit wat minder op omdat hij een gepanserd pak draagt en een helm op heeft. Met zo'n verpakking lijkt het allemaal heel wat. De bewegingen zijn akelig goed en de makers van de andere poppenfilms, die in dit blad zijn gerecenseerd kunnen hier een voorbeeld aan nemen. Zeer natuurgetrouw zijn de bewegingen van de monsters. De makers hebben hier extra veel aandacht aan besteed, want ik heb nog nooit zulke mooie monsters gezien. De geluiden zijn prima en zeer sfeervol. Dit geldt ook voor het achtergrondmuziekje. Van beiden is het volume binnen het programma regelbaar.

BEDIENING

De bediening is supereenvoudig: met de muis. Verder worden alleen nog een paar toetsen gebruikt om b.v. het spel te pauzeren of het scherm te verkleinen bij tragere machines. De muis doet het uitstekend bij het 'DOOM-gebeuren' doch bij het ruimtegevecht is het even wennen om dit met een muis te doen. Helaas kan hier geen joystick of toetsenbord ingeschakeld worden.

SPELKWALITEIT

Het gaat hier om een puur aktiespel zonder franje. Wie hiervan houdt haalt met dit spel zo'n beetje het beste in huis dat op



dit gebied op het ogenblik leverbaar is. Omdat het een volledig verhaal betreft kan het spel niet uitgebreid worden met extra levels zoals dat bij DOOM het geval is. Het spel is echter dusdanig mooi en boeiend dat je het rustig meerdere keren kunt spelen; waarbij je een tweede of derde keer uiteraard de moeilijkheidsgraad kunt verhogen. Binnen de 'dungeons' zijn diverse routes mogelijk, zodat je in verschillende hinderlagen kunt lopen en heel soms kom je lokaties tegen, waar in de muur een item verborgen ligt.... helaas ligt hier ook wel eens een agressief huisdiertje van de aliens, zodat je strot het weer moet ontgelden. Heerlijk toch, zo'n spel!

KONKLUSIE

Via onderstaande cheat heb ik alle levels kunnen bekijken, maar een level uitspelen is me niet gelukt vanwege tijdgebrek en de hoge moeilijkheidsgraad; ik kan dit spel dan ook niet aanbevelen voor beginners. Verder ben ik zeer onder de indruk van dit programmeerwerk en dat gebeurt niet vaak! Beeld en geluid zijn gewoon goed; de sfeer, de animaties en het camerawerk zijn echter voortreffelijk. De prijs is met zo'n topprodukt geen probleem, want het spel is het bedrag echt waard.

Alfred.

BEELD:	10
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Homesoft.





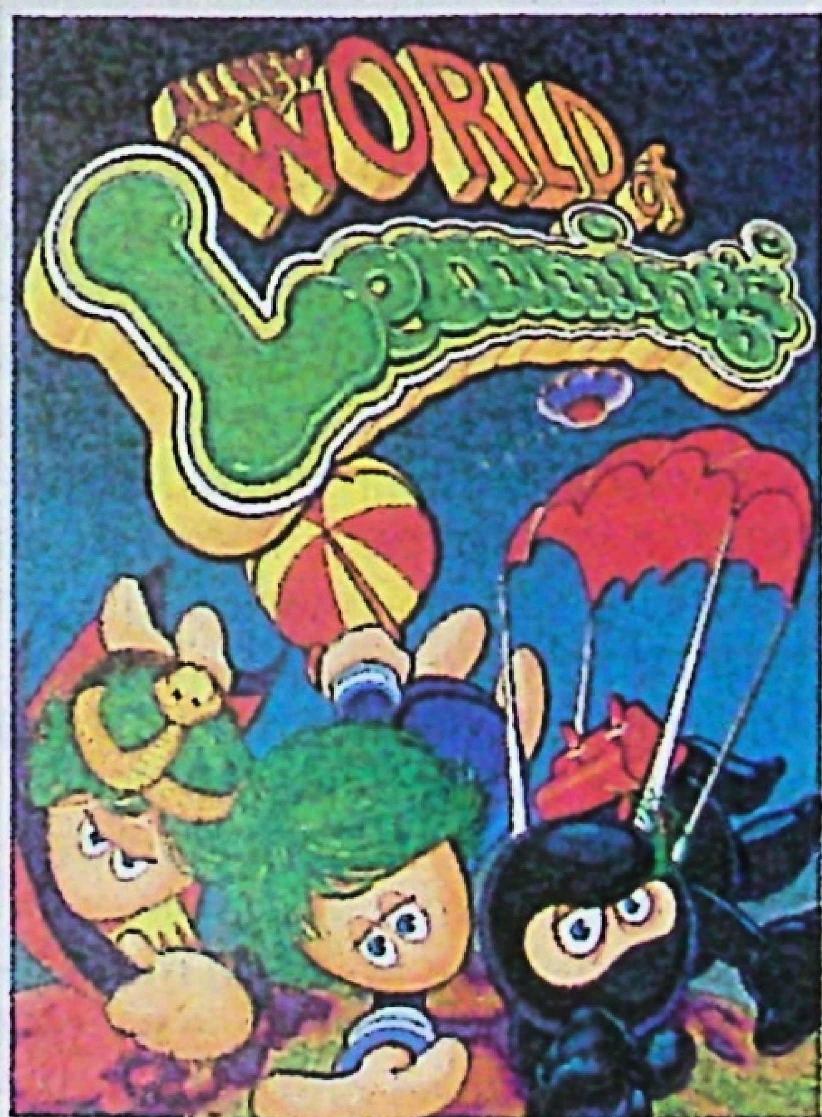
CHEAT

Met deze cheat kun je in alle levels komen. De scènes tussen de delen mis je uiteraard als je de cheat gebruikt. Bij ons kregen we een error op level 3, maar de andere levels konden probleemloos gespeeld worden.
Speel eerst het spel een stukje. Als je stopt maakt het programma op de harddisk de file CREATURE.SET aan. Verander deze file (eerste regel, adres 0000) met een hex-editor als volgt:
04 00 00 00 00 00 00 00 04

All New Worlds of Lemmings

Softwarehuis: Psygnosis.
Min. 80386SX/25Mhz., min. 4Mb., DOS 3.3+, VGA, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster, Gravis Ultrasound.
Richtprijs: FL. 108,=

Minimaal 2Mb. expanded (EMS) geheugen is noodzakelijk. Ook uitgebracht op 3.5"HD diskettes en voor Amiga.



Iedereen kent ze tegenwoordig wel, die kleine beestjes met dat groene zwabberhaar: Lemmings. Dit is alweer het derde deel van Psychnosis' waarschijnlijk meest gewaardeerde en meest gespeelde spel. Wederom neem jij de taak op je de Lemmings heelhuids de levels door te sturen. Na een redelijke intro mag je kiezen uit drie verschillende soorten Lemmings: Classic, Egyptian of Shadow. Elk heeft een eigen eiland om te verkennen en te veroveren. In totaal zijn er twaalf eilanden te veroveren. De andere negen zijn bestemd voor nog te verschijnen soorten Lemmings. Psychnosis heeft de moeite genomen wat veranderingen aan te brengen aan het toch al enigszins verouderde spelprincipe. In eerdere delen was het zo dat je per level de beschikking had over verschillende klassen Lemmings, variërend van springers tot gravers. In LEMMINGS 3 is er maar één klasse (die nog wel verschillende taken kan uitvoeren) en liggen er verspreid in de levels zogenaamde Tools (gereedschap). Dit zijn bijvoorbeeld bakstenen (om een brug te bouwen) en een pikhouweel (juist). Nu zijn alle Lemmings dus gelijk (wel zo logisch). Je begint met 20 Lemmings per soort. Tien daarvan zitten ergens in de dertig levels die je moet doorlopen gevangen. De andere tien zijn er meteen vanaf het begin bij (en hopelijk tot het einde aan toe).

Om de puzzelproblemen nog wat te vergroten is er bij LEMMINGS 3 voor het eerst sprake van tegenstanders. Waar het eerst al moeilijk genoeg was de Lemmings tegen verdrinking en het vallen in afgronden te behoeden, komen daar nu de volgende gevaren bij: Potato Beast, Psycho Buzzard, Lemme Fatale en Mole. Potato is een vervelend aardappelmannetje dat met iedereen nog wat te schillen heeft, Buzzard een zwarte kraai met bijpassende zwarte hoed, Lemme Fatale een Sirene (nee, geen tatu-tatu-sirene), zo mooi, dat Lemmingen precies doen wat zij wil, en Mole tenslotte is een eigenlijk heel lieve mol die de gewoonte heeft overal gangen te graven (logisch als mol), wat soms zelfs nuttig kan zijn.







Op deze veranderingen na is alles bij het oude gebleven (met nadruk op oude). Er staan nog wat leuke soundtracks op de CD, maar verder is er weinig echt leuks aan LEMMINGS 3 te beleven. Het idee van Lemmings is volgens mij op dit moment helemaal uitgebuit en leeg. Het blijft leuk om even tussendoor te spelen, maar het nieuwe is er allang vanaf. De Lemmings mogen van mij na het veroveren van de eilanden van hun welverdiende rust genieten.

Bas.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

KING'S QUEST 7

Softwarehuis: Sierra.
Min. 80386DX, min. 4Mb., Windows 3.1+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Windows compatible geluidskaarten.
Richtprijs: FL. 79,=

Aanbevolen: 80486DX, 8Mb., double speed CD-ROM drive.



Op de 486DX2/66 Mhz. machines op de redaktie loopt dit spel zeer traag; ondanks gebruik van Windows accelerator kaarten. Bij de Paradise grafische kaart konden we het spel alleen aan de praat krijgen bij het installeren van deze kaart op 640x480 bij 16 miljoen kleuren. Dit ondanks dat Sierra adviseert te installeren op 256 kleuren.
Op een 486SX/25Mhz. met 4Mb. bleef het spel weigeren op te starten (een constant gezeur over onvoldoende geheugen, terwijl de testprocedure anders aangaf); je moet onderhand wel computerspecialist zijn om een dergelijk spel te kunnen spelen. Wel geeft de helpfunctie tal van suggesties, maar ook hiermee kreeg ik het spel niet aan de gang. Lees daarom de aanbevolen eis maar als minimumeis. Denk nu niet het spel probleemloos te kunnen spelen, maar daarover later meer.

Een keurig verzorgde doos laat ons de volgende inhoud zien: CD in plastic hoes en een handleiding (Engels, Frans, Duits). That's all, het geheel zou ook in de bekende CD-doosjes gepast hebben. Er is overigens zo'n doosje met Nederlandse handleiding en verpakking; het spel is en blijft echter Engels. Het installeren onder Windows gaat probleemloos, althans zie waarschuwing. Start je nu Windows op, dan verschijnen er onder Sierra 7 ikoontjes: Bootdiskmaker, Install help, Read this first (als je dat doet dan slaat de schrik je om je hart; wat er allemaal voor problemen kunnen opduiken), Sierra catalogus (deze inkijkend ontdekte ik dat KQ7 2 CD's zou moeten bevatten??), Sierra Kid's Sampler (allerlei speelbare demo's van educatieve produkten voor de allerjongsten), The making of Phantasmagoria (een bijna 3 minuten durende demo van een horror-adventure met prachtige muziek), KQ7 zelf.





Sierra catalogus: als je de catalogus doorbladert, krijg je een overzicht van allerlei spellen van Sierra met daarbij de minimum configuratie-eisen. Wat mij toch eens even van het hart moet is het volgende, en dat geldt niet alleen voor Sierra. Telkens weer worden kopers van software geconfronteerd met een minimum configuratie, die absoluut niet overeen stemt met de werkelijkheid of er moet zeer veel gegoocheld worden. De verwachting is dat dit jaar de verkoop van p.c.'s enorm zal toenemen en het gros der kopers is vaak leek op het gebied van computer-kennis en daar wordt m.i. door de meeste softwarehuizen weinig rekening mee gehouden. Een tweede verschijnsel is het steeds vaker voorkomen van foutjes in de software. Als ik een produkt koop is het niet de bedoeling dat ik telkens weer naar de winkel terug moet om fouten te laten 'herstellen'. Een goede raad is de volgende: win eerst advies in van een kenner of lees eens wat vaker bijv. de Software Gids om teleurstellingen en frustraties te voorkomen.

HET SPEL

Een dubbelklikje brengt ons in een nieuw menu: Watch intro, start new game, continue old game, about (voor wie nog meer wil lezen), quit.
Watch intro: doe je dit, dan sla je achterover van verbazing en bewondering; een werkelijk prachtig begin, deels gezongen, om je alvast in de stemming te brengen. Een tekenfilm die associaties oproept met de Neverending Story I en II en de Beauty and the Beast, althans bij mij.
Start new game: doe je dit (naam invoeren) dan kun je een keuze maken vanaf welk hoofdstuk (er zijn er 6) je wilt gaan spelen; om echter het verhaal te snappen zou ik beginnen met part 1. Je komt nu in het spel, zonder meer een grafisch hoogstandje: haarscherp getekend en bijna full size screen. Met een toverstafje ga je over het scherm en daar waar de staf oplicht kun je klikken, soms veroorzaakt dit tussendemo's, soms pak je iets op. Onderin het beeld heb je een inventory-overzicht; elk voorwerp kun je door op een oog te klikken driedimensionaal bekijken, soms een must omdat sommige voorwerpen bijv. demonteerbaar zijn. Verder is er rechtsonder in beeld een ikoontje om een submenu op te roepen: hiermee kun je je vorderingen bekijken, het beeldscrollen aan/uitzetten, je volume regelen en tenslotte stoppen. Dit laatste vind ik persoonlijk niet zo handig want kies je 'quit', dan volgt een automatische save; save en load tijdens het spel is niet mogelijk, tenzij je het hele programma afsluit en weer opnieuw opstart, erg omslachtig. En als je weet dat er geen ondertiteling is en je alles dus eigenlijk maar 1 keer kunt beluisteren is dat toch wel een handicap. Heb je iets gemist tijdens een hoofdstuk, dan zijn er dus twee mogelijkheden: het hele hoofdstuk opnieuw spelen of de afsluit-Windows methode.





HET VERHAAL

KQ7 is een op zichzelf staand verhaal. Mocht je de voorgaande afleveringen niet kennen, dan is dat dus geen probleem. Insiders herkennen onmiddellijk de 2 hoofdpersonages: Valanice, echtgenote van Sir Graham, en dochter Rosella. Prinses Rosella is 20 jaar geworden en het wordt tijd dat ze een geschikte echtgenoot huwt, dat vindt althans haar moeder Valanice. Rosella verdwijnt op een dag door magisch toedoen in een meertje en Valanice springt haar na.
Hoofdstuk 1: Valanice gaat op zoek naar haar dochter in een woestijngebied, beleeft hier allerlei avonturen met een weerbarstig brillen-stelend konijn, een dolende geest en een handelaar in curiositeiten en zal uiteindelijk via een geheime gang in een woud terechtkomen.
Hoofdstuk 2: Rosella is veranderd in een trol en zal koning Otar moeten huwen. Deze koning van trollenland blijkt later een bedrieger, de echte bevindt zich in Ooga Boogaland. Verder maken we kennis met de hoofdbooswicht Malicia, een slechte fee die van plan is m.b.v. een vulkaanuitbarsting sprookjesland te vernietigen. Voorlopig is Rosella's grootste zorg van haar trolprobleem af te komen. Dit lukt haar en haar reis gaat verder in Ooga Boogaland.
Hoofdstuk 3: Valanice's zoektocht gaat verder, enz.
Zo, beurtelings spelend met Valanice en Rosella, zal het sprookje tot een ontknoping leiden. Dit alles in een goede verhaallijn, waarbij je van de ene in de andere verbazing valt!

FOUTJE, BEDANKT!

Helaas heb ik tijdens het spelen van KQ7 wat fouten ontdekt:
Hoofdstuk 1: klik bij het beeld waar de pijl in moet niet boven in beeld (software-error en de boel loopt vast).

Software 2000

Breestraat 28-a, 2611 RG Delft
Specialist op het gebied van MS-DOS spelsoftware.
Bestellingen: ma-vrij 09.00-17.00 uur. Telefoon/Fax 015 - 125838.

Titel	CD	disk
7th Guest OEM	49	
7th Guest + Dune	109	
1942, the Pacific Air War		119
5th Fleet	129	129
A-10 TANK Killer 1.5		49
A-Train + Construction Set		49
A-Train Scenario Disk 1		59
Aces of the Deep	89	89
Aces of the Pacific		109
Aces of the Pac. WWII-1946		69
Aces over Europe		109
Aegis, Guardian of the Fleet	79	
Air Bucks 1.2		49
Air Combat Classics		129
Air Havoc Controller	129	
Al-Qadim	69	
Aladdin		69
Alien Legacy		89
All New World of Lemmings	109	89
Alone in the Dark 2		109
Archer MacLean's Pool		69
Armored Fist	99	89
Award Winners Gold Edition		89
B-17 Flying Fortress		59
Battle Bugs		79
Battle Chess Enhanced	89	
Battle Isle 2	119	
Battle Isle 2: Titan's Legacy	59	
Battle Isle 2200	99	
Beneath a Steel Sky	99	109
Best of Epic & Apogee	39	
Betrayal at Krondor	49	119
Bloodnet	89	
Blue Force	99	
Bobby Fischer Chess	109	
Breakthru		109
Bridge Champion	109	109
Bridge Player 2150 Galactica		89
Buzz Aldrin's Race into Space		139
Caesar		29
Campaign 2		109
Cannon Fodder		89
Cannon Fodder & Beneath a	119	
Cannon Fodder 2		89
Car and Driver		49
Carriers at War Construction Kit		109
Carriers at War II		119
Championship Manager		79
Championship Man. Italia		79
Championsh. Man. End of Season		49
Chaos Engine		79
ChessMaster 3000		89
ChessMaster 4000 Turbo	79	89
Civilization		89
Civilization for Windows		119
Civilization & Railroad Tycoo	79	
Colonization	89	89
Comanche: Maximum Overk.	89	89
Combat Classics 3		79
Commander Blood	89	
Complete Chess System		109
Conspiracy	119	
Creature Shock	129	
Critical Path	49	
Cyberia	129	
CyberRace	49	119
Cyberwar	109	
Cyclemania	99	
D-Day, the Beginning of the End		109
Daemonsgate	89	79
Dagger of Amon Ra	69	89
Dark Legions	89	99
Dark Seed	49	
Dark Sun - Shattered Lands		109
Dark Sun - Wake of the Rav.	99	89
Daughter of Serpents		49
Dawn Patrol	89	
Day of the Tentacle	69	69
Deathstar Arcade Battles	39	
Delta V	119	99
Desert Strike	79	79
Detroit		109
DOOFUS		79
DOOM		79
Doom datadisk 1: 40 levels		49
Doom datadisk 2: 40 levels		49
Doom Mega 2: 1433 levels	29	
Doom Explosion: 1200 levels	49	
Doom Toolkit	39	
DOOM 2: Hell on Earth	119	109
Dracula Unleashed	99	
Dragon Lore	89	
Dragon's Lair	139	
Dragonsphere	89	
Dreamweb	89	
DuckTales: Quest for Gold		49
Dune	49	49
Dune II		49
Dungeon Hack	89	
EarthSiege	89	109
Ecstatica	119	
Eight Ball Deluxe	99	109
Elder Scrolls: The Arena		129
Elite 2: Frontier	69	99
Empire Deluxe		129
Eric the Unready		89
European Champions		89
Evasive Action		69
Eye of the Beholder	49	
Eye of the Beholder II		49
Eye of the Beholder III	89	49
F-117A Nighthawk Stealth Fighter		49
F-14 Fleet Defender	99	109
F-15 Strike Eagle II	49	
F-15 Strike Eagle III		49
F-19 Stealth Fighter		49
Falcon 3.0 Gold	89	
Fantasy Fest	99	
Fields of Glory		119
F.I.F.A. International Soccer	79	89
Flashback		109
Flight Assignment: A.T.P.		89
Flight Ass. A.T.P. & Scenery	229	
Flight Ass ATP Graph. Syst.	99	99
Flight Commander II		139
Flight Light		69
Flight Sim Toolkit		119
Flightsimulator 5		79
Flightsim. 5: East USA		139
Flightsim. 5: Japan		49
Flightsim. 5: New York		49
Flightsim. 5: Paris		49
Flightsim. 5: Italy		99
Flightsim. 5: San Francisco		109
Flightsim. 5: Carribean		49
Flightsim. 5: California		79
Flightsim. 5: Washington		109
Flightsim. 5: West USA		139
Flightsim. 5: Real Weather Pilot		59
Flightsim. 5: Europe I		89
Formula 1 World Champ.	79	79
Formula One Grand Prix	49	49
Freddy Pharkas	89	89
Fritz 1.0 Professional Chess		109
Front Page Football Pro '95	89	
Front Page Baseball '94		89
Gabriel Knight	49	109
Gateway II: HOMEWORLD		109
Genesia		89
Glider 4.0		109
Global Effect		89
GO		89
GOAL !		49
Goblins 3	79	109
Grandest Fleet	89	109
Grand Slam Bridge II		119
Great Naval Battles Vol. 2	109	109
Guy Spy	59	
Gunship 2000 Deluxe	49	
the Hand of Fate	109	109
Harpoon		49
Harpoon II		119
Heart of China		109
Heaven & Earth		129
Hell Cab	69	
Hexx		89
High Command		129
Hired Guns		89
History Line 1914-1918	109	
Hong Kong Mahjong Pro		89
the Horde	89	109
Hoyle's Official Book of Games 1	39	
Hoyle's Official Book of Games 3	39	
Hugo's House of Horrors	39	
Humans	109	
Inca	49	
Inca II: Wiracocha	49	139
Indiana Jones & Fate of Atl.	89	69
Indy Car Racing		69
Indy Car Track Pack		69
Indy Car Motor Speedway		69
Inferno	129	
International Tennis Open	109	
Iron Cross		109
Iron Helix	49	
Jazz Jackrabbit	49	
Jetfighter II Deluxe		139
Jimmy White Wh. Snooker		49
Jones in the Fast Lane	39	
Journeyman Project	49	
Jump Raven	139	
Jurassic Park	79	89
Jutland	129	
Kasparov's Gambit		119
Kick Off 3	69	79
Kingmaker		109
King's Quest I		49
King's Quest III		49
King's Quest V	49	79
King's Quest VI	109	129
King's Quest I t/m VI	89	
King's Quest VII	69	
Klik & Play	119	
Klotski	49	
Knights of Xentar	119	
Labyrinth of Time	99	
Lands of Lore	109	109
Lawnmower Man	49	
Leather Goddesses of Phobos 2		59
Legend of Kyrandia - Book 3	89	
Leisure Suit Larry 1		49
Leisure Suit Larry 2		49
Leisure Suit Larry 3		49
Leisure Suit Larry 5		109
Leisure Suit Larry 6	69	89
Lemmings 2: The Tribes	79	79
Life & Death II: The Brain		69
Links		89
Links 386 Pro (SVGA)		129
Links Collectors	139	
Links Pro: Banff Springs		59
Links Pro: the Belfry		59
Links Pro - Castle Pines		59
Links Pro - Bighorn		59
Links Pro - Innisbrook		59
Links Pro - Mauna Kea		59
Links Pro - Pebble Beach		59
LION KING		79
Little Big Adventure	129	
Lode Runner	79	89
Loom	49	49
Lord of the Rings	109	
Lords of the Realm	99	99
Lost Files of Sherlock Holmes	129	109
Lost in Time	69	79
Lost Treasures of Infocom	109	
Lost Vikings		89
Lotus - Ultimate Challenge		89
LucasArts Classic Collection		79
LucasArts Double Pack	119	
Lucky's Casino Adventure		129
Lunar Command		89
Lunicus	59	
Lure of the Temptress		49
Mad Dog McCree	49	
Mad Dog II: The Lost Gold	59	
Madness of Roland	99	
Magic Carpet	139	
Magic Death	59	
Man Enough	69	
Manchester United Premier	89	79
Mantis XF5700	69	
Master of Magic	99	109
Master of Orion		99
Megarace	49	
Merchant Prince		129
Metal & Lace		89
Michael Jordan in Flight		109
Microcosm	139	
MicroMachines		69
MicroProse Sports Edition	79	
Microsoft Arcade		39
Microsoft Entertainment Best		49
Microsoft Golf for Windows	49	89
MS Golf Course: Pinehurst		49
MS Golf Course: Banff Springs		49
MS Golf Course: Mauna Kea		49
Microsoft Space Simulator		79
Might & Magic 4 & 5	129	
Millenium Auction	129	
Monkey Island 2: LeChuck's Rev.		49
Monopoly Deluxe		109
Mortal Kombat		79
M.Y.S.T.	89	
NASCAR Racing	99	99
NHL Hockey 95	99	
Noctropolis	139	
Nomad	59	
Novastorm	119	
On the Ball	89	89
Operation Crusader		129
Outpost	89	79
Overlord		89
Pacific Strike		119
Pacific Strike Speech Pack		49
Panzer General	89	
Patriot		49
Patton Strikes Back		129
PGA Tour Golf 486	129	
Pinball Crystal Caliburn		99
Pinball Dreams		89
Pinball Dreams 2 data-disk		49
Pinball Dreams Deluxe	89	
Pinball Fantasies		109
Pinball Magic		39
Pirates		39
Pirates! Gold	49	49
Police Quest I		49
Police Quest II		49
Police Quest III		49
Police Quest IV	49	109
Power Drive		79
Premier Manager 2		89
Premier Manager 3	89	
Prince of Persia		39
Prince of Persia 2		109
Privateer	69	139
Privateer Righteous Fire		59
Privateer Speech Pack		59
Privateer & Strike Comm.	119	109
Protostar		119
Quantum Gate	59	
Quest for Glory III		109
Quest for Glory IV	89	109
Rags to Riches		129
Railroad Tycoon Deluxe		109
RALLY - Network Q RAC	49	49
Ravenloft	109	
Rebel 6.0		179
Rebel Assault	99	
Red Baron & Mission Builder		119
Retribution	89	
Return to Ringworld	99	
Return to Zork	69	109
Reunion		89
Ringworld	69	
Rise of the Dragon		109
Rise of the Robots	109	99
Sabre Team	69	69
Sam & Max Hit the Road	99	59
Scrabble Deluxe Windows		109
Seal Team		119
Secret of Monkey Island	49	49
Secret Weapons of the Luf	49	49
Sensible Soccer	49	49
Settlers		89
Seven Cities of Gold		99
Shadow Caster	119	129
Shadow of Yserbius		79
Shadows of Cairn	119	
Sherlock Holmes vol. II	129	
Sherlock Holmes vol. III	109	
Silent Service II		49
Sim City	129	49
Sim City Windows		89
Sim City Deluxe		79
Sim City & Populous		79
Sim City 2000	109	69
Sim City 2000 Windows		89
Sim City 2000: Great Disasters		49
Sim Classics (City, Life & Ant)		89
Sim Farm		89
Sim Life		49
Simon the Sorcerer	49	89
Simpsons		39
Space Hulk	119	119
Space Quest 1	49	109
Space Quest 3		49
Space Quest 4	49	109
Space Quest 5		109
Space Quest 1 - 5	89	
Spectre		79
Spectre VR		139
SSN-21 Seawolf	119	129
Star Crusader	99	99
Star Trail - Realms of Arkana	129	
Star Lord	119	119
Star Trek: 25th Anniversary	129	
Star Trek: Judgement Rites		119
Star Wars Chess	49	109
Stellar 7	39	
Streetfighter II		49
Strike Commander	109	139
Strike Comm. Speech Pack		59
Strike Comm. Tactical Oper.		59
Stronghold		89
Stunt Island		119
Sub War 2050	89	129
Sub War 2050 Scenario Disk		49
Summer Challenge		39
Summer & Winter Challenge	49	
Super Arcade Games	49	
Super Hero League of Hoboken		99
Super Space Invaders		39
SuperSki PRO	89	
Syndicate	119	129
Syndicate: American Revolt		59
System Shock	129	109
Tactical Manager	69	79
Tactical Manager Italia		89
Task Force 1942		49
Tennis Cup 2		29
Terminator 2		69
Terminator 2029: Oper. Scour		59
Test Drive III: The Passion		39
Tetris Classic		89
T.F.X.	69	89
Theme Park	99	99
TIE Fighter		99
TIE Fighter: Defender o/t Empire		49
Tornado & Desert Storm	89	109
Tornado & Falcon 3.0	89	
Transport Tycoon	109	109
Tristan Pinball		109
Trolls		39
UFO - Enemy Unknown	69	109
Ultima VI & Wing Comm. I	119	
Ultima VII: The Black Gate		49
Ultima VII/2: Serpent Isle		119
Ultima VII/2 data: Silver Seed		59
Ultima VIII: Pagan	149	109
Ultima VIII: Speech Pack		59
Ultima Underworld		49
Ultima UW & Wing Comm. II	119	
Ultima Underworld II		119
Ultima Underworld I & II	119	
Ultimate Domain	89	
Ultimate Football	109	
Under a Killing Moon	109	
Unlimited Adventures		89
Unnatural Selection		89
Unnecessary Roughness		89
USA Navy Fighters	139	
Virtual Vegas	59	
Vortex	139	
Voyeur	89	
War in the Gulf		109
Warcraft: Orcs & Humans	89	
Wargame Constr. Set II: Tanks !		109
Warlords II		129
Warlords II Scen. Builder		109
Whale's Voyage	79	
Where in the World is CSD	109	149
Where in Space is CSD		109
Whizz Quiz	139	
Who Killed Sam Rupert	49	
Who Shot Johnny Rock	119	
Wing Commander		49
Wing Commander Deluxe		129
Wing Commander II & SAP		79
Wing Commander II: SO I & II		69
Wing Commander I & II	89	
Wing Commander III	139	
Wing Commander Academy		99
Wing Commander Armada	119	89
Wings of Glory	109	
Winter Challenge		49
Winter Olympics '94	119	89
Wolfenstein 3D		49
Wolfpack	59	
World Cup Golf	119	
World Cup USA '94	79	79
World Cup Year '94		89
World Tennis Championships		49
World War II		119
Worlds of Legend		49
Wrath of the Gods	69	
X-Wing	129	109
X-Wing: Imperial Pursuit		49
X-Wing: B-Wing		49
XenoBots		119
Zool II - He's Back !	69	

BESTELFORMULIER

deze bon zenden aan Software 2000, Breestraat 28-a, 2611 RG Delft.

NAAM ....
ADRES ....
POSTCODE ....
WOONPLAATS ....
TELEFOON ....

BESTELLING:

1 3.5" / CDROM [..............................]
2 3.5" / CDROM [..............................]
3 3.5" / CDROM [..............................]

BETALINGSWIJZE: (aankruisen)

1 O Per bijgesloten bank-, euro- of girocheque. (bijtellen verzendkosten fl. 8,25)
2 O Per vooruitbetaling op giro 6409914. (bijtellen verzendkosten fl. 8,25)

9502

D+S Software — HET adres voor al Uw PC-software bijv.

OP=OP: Let op deze aanbiedingen zijn slechts beperkt leverbaar.

Titel	Prijs
Comanche	59
Interplay's 10 Year Anth. CD	59
Jurrasic Park	49
Links 386 Pro	59
Loom CD-OEM	39
MS-Dos 6.2 + Flightsim 5	179
MS Encharta '95 CD	198
Microcosm Limited Edition CD	89
Premier Manager I + II	**49**
Starlord	69
Stunt Island	79
Tornado+Desert Storm 3½ of CD	119
Who Killed Sam Ruppert CD-OEM	39

DIVERSEN:

Titel	Prijs
AD&D Triple Pack 3½ of CD	**69**
5 Ft 10 Pack Deel 1 10 CD's	79
5 Ft 10 Pack Deel 2 10 CD's	79
5 Ft 10 Pack Deel 3 10 CD's	**??**
7th Guest CD-OEM	49
10 Great Titus Games CD	**79**
1942: Pacific Air War	119
Acces Classic Collection	69
Aces over Europe	119
Aces o/t Deep 3½" of CD	98
Aces of the Pacific	108
Action CD	89
Aegis CD	149
Aegis CD-OEM	79
Air Combat Classics(LucasArts)	119
Al Qadim 3½" of CD	98
Alien Legacy	98
Alone in the Dark I, II à	89
Ambush at Sorinor	108
Armored Fist 3½" of CD	**108**
Artic Baron CD	98
Award Winners	89
Award Winning Wargames: Carrier Strike+Pacific War+Clash of Steel+ War in Russia 3½" of CD	119
Bad Blood	89
Battle Bugs	89
Battle Chess	39
Battle Chess II	79
Battle Isle II	108
Battle Isle II CD	89
Battle Isle II Scenario CD	69
Beneath a Steel Sky CD	108
Betrayal at Krondor	119
Betrayal at Krondor CD	89
Betrayal at Krondor CD-OEM	**49**
Blackthorne 3½ of CD	**98**
Bloodnet CD	98
Bridge Champ. with O. Sharif CD	**98**
C.H.A.O.S. Continium CD-OEM	39
C.I.T.Y. 2000 CD	129
Cannon Fodder	**69**
Cannon Fodder II	**98**
Carriers at War II	129
CAW Construction Kit	98
Carrier Strike	108
Chessmaster 3000 CD OEM	59
Chessmaster 4000 Turbo Windows	98
Colonization 3½" of CD	98
Comanche + datadisk 1	139
Comanche datadisk 1	69
Combat Classics	98
Companions of Xanth	108
Conquered Kingdoms	108
Conq. Kingd. datadisk	79
Conquest of Japan	98
Conspiracy CD	119
Creature Shock	**129**
Crime Patrol	108
Critical Path CD	129
Cyberia CD	**129**
CyberRace 3½" of CD	79
D-Generation	89
Daemonsgate CD	98
Dark Legions CD	98
Dark Legions CD-OEM	**59**
Dark Seed CD-OEM	59
Dark Sun 3½" of CD	108
Dark Sun II	108
Dark Sun II CD	129
Dark Sun II CD-OEM	**59**
Dawn Patrol	119
Dawn Patrol CD	98
Day o/t Tentacle CD	89
Day o/t Tentacle CD-OEM	69
Death Gate CD	108
Death Knights of Krynn	89
Delphine Classic Collection	89
Destination Mars CD	39
Disciples of Steel	108
Dog Fight	79
Dog Fight CD	49
Doom 40 Levels	39
Doom Utility Disk CD	69
Doom II CD	129
Dracula Unleashed CD-OEM	**69**
Dragon Lore CD	98
Dragon Wars	98
Dreamweb CD	98
Dungeon Hack	89
Dynamix Bundle	129
East Front	108
Ecstatica CD	**119**
Empire deLuxe	108
Empire Soccer '94	98
Entombed CD	**108**
Excellent Games	119
Eye o/t Beholder CD	49
Eye o/t Beholder III	98
F-14 Fleet Defender	119
F-14 Scenario Disk	59
F-14 Fleet Defender deLuxe CD	108
F-15 Strike Eagle II	59
F-19 Stealth Fighter	79
Falcon Gold CD-OEM	79
Flightsim Toolkit CD	129
Freddy Pharkas	79
Gabriel Knight	108
Gabriel Knight CD-OEM	69
Game Pack III	108
Gateway II CD	108
Gemfire	98
Gettysburg CD Windows	149
Gods	98
Gods of Thunder CD	49
Golden 7 CD	129
Gr. Naval Balttles	39
Super Ships	49
America i/t Atlantic	49
Gr. Naval Battles II 3½" of CD	108
Gr. Naval Battles III	**???**
The Greatest	108
Hammer o/t Gods CD	119
Hardball IV CD	**108**
Harpoon CD	49
Harpoon II	119
Heavy Metal	39
Heimdall II 3½" of CD	108
Heirs to the Throne	119
Heroes of Might&Magic	**???**
Hexx	98
High Command CD	49
The Horde CD	98
Humans	89
Hyperspeed	59
Inca CD	89
Indiana Jones IV CD-OEM	69
Indy Car Racing	79
7 Track Pack USA	69
7 Track Pack UK	59
Inferno CD	**129**
Interactive Collection 10 cd's	**129**
Interactive Game Madness CD	89
Iron Cross	119
Iron Helix CD	108
Ishar III	98
Jetfighter II Adv. Missions	69
Jutland CD-OEM	59
Kick Off III	89
King's Quest IV	45
King's Quest VI CD-OEM	69
King's Quest VII CD	**79**
King's Quest Collection CD	98

tel. 01830-37466 fax 01830-33090 Postbus 504 4200AM Gorinchem

Bestelformulier

Naam : ....

Adres : ....

Postcode en Plaats: ....

Telefoon: ....

Wenst te bestellen:

.... 3,5"/5,25"

.... 3,5"/5,25"

Mijn computer-configuratie is: 80 / MHz DR-DOS........ MS-DOS........

HD: Mb FDD: 3,5"/HD 5,25"/HD Herc/CGA/EGA/VGA

Stuur deze bon op naar: **D+S Software, Antwoordnr. 250, 4200VB Gorinchem**, een postzegel is niet nodig. Of fax hem naar: D+S Software 01830 - 33090. Uw bestelling wordt bij binnenkomst verwerkt en via de PTT **(24-uurs verzending)** en goed verpakt, bij U thuis afgeleverd. Bestellen via een overschrijving kan ook, wel volledig invullen. Giro 3453075 of ABN-AMRO 50.98.17.815.

D+S Software HET adres voor al Uw PC-software bijv.

Titel	Prijs
Knights of Xentar CD + >18jr Upgrade	**129**
Krynn Collection AD&D	79
Kyrandia III CD	**98**
Lands of Lore	108
Larry I CD	39
Larry III	45
Larry VI	108
Larry VI CD	79
Lawnmower Man CD	129
Lawnmower Man CD-OEM	59
Leather Goddesses of Phobos 2	139
Lemmings + No More Lemming	108
Lemmings II	108
All New World of Lemmings CD	108
Little Big Adventure CD	**129**
Lode Runner CD	**98**
Lords o/t Realm 3½ of CD	108
The Lost Admiral	108
Lost Treasures of Infocom II	89
Lucasarts Classic Collection	89
Lucasarts Triple Pack	**169**
Lunar Command	69
MS-Space Simulator	89
Mad Dog McCree CD-OEM	59
Mad Dog McCree II CD	119
Mad Dog McCree II CD-OEM	69
Magic Carpet CD	129
Master of Magic CD	**119**
Master of Orion + patch	108
Menzoberranzan CD-OEM	**59**
Merchant Prince	119
Microcosm CD-OEM	49
Mig-29 Fulcrum	89
Mig-29 Super Fulcrum	129
Myst oem	**69**
N.F.L. Football	79
N.H.L. Hockey '95 CD	108
Nascar Racing CD	**108**
Novastorm CD	**119**
On the Ball (Legue Ed.)	**98**
Operation Crusader	119
Overlord	98
Out of this World	98
Outpost CD	89
Pacific Strike	119
PS: Speech	59
Panzer General 3½"	**119**
Panzer General CD	**98**
Panzer General CD-OEM	**59**
Patriot CD	49
Patton Strikes Back	119
Phantasy Bonus Edition	59
Pictionary	39
Pinball Dreams deLuxe CD	98
Police Quest IV CD	98
Police Quest IV CD-OEM	**49**
Pools of Darkness	79
Powerhits Battletech CD	**69**
Premier Manager III 3½ of CD	**89**
Prince of Persia	49
The Prophecy	89
Prophecy o/t Shadow	108
Protostar	108
Protostar CD	98
Quantum Gate CD	129
Quest for Glory II	49
Rampart	98
Realms CD	98

Titel	Prijs
Realms: Balde of Destiny	98
Realms II: Star Trail CD	129
Rebel Assault CD-OEM	69
Rebel Assault CD	108
Red Baron	108
Red Crystal	108
Return to Zork 3½" of CD	108
Return to Zork CD-OEM	79
Reunion	108
Rise o/t Robots CD	108
Sci-Fi Powerhits	89
Sam & Max 3½"	108
Seawolf SSN-21	119
Seawolf SSN-21 CD	129
Secret o/t Silver Blades	89
Shadow o/t Comet	119
Shadow Caster	119
Shadow Lands	89
Shadow of Cairn CD	108
Shadow Sorcerer	89
Theird Reich	**???**
Sherlock Holmes 1 CD-OEM	59
Sierra Award Winners	159
Sim City CD	139
Sim City 2000	79
SimCity 2000 Great Disasters	39
SimCity 2000 Urban Renuwal	**49**
Sim City 2000 CD-OEM	**69**
Sim Classics	98
Space Pirates CD	**108**
Space Quest 1 CD	39
MS-Space Simulator	89
Spectre VR 3½" of CD	108
Spellcasting Party Pack CD	108
Strike Comm: Tact. Operations	69
Strike Comm + Privateer CD	129
Stalingrad	**???**
Star Trek: 25th Ann. CD-OEM	69
Stonekeep	**???**
SubWar 2050	119
SubWar Missions	59
SuperHeroLegue of Hoboken	108
Syndicate	119
Syndicate + Am. Revolt CD	119
System Shock	119
System Shock CD	**139**
T.F.X. 3½" + patch	119
T.F.X. CD + patch	89
Their Finest Hour	45
Tie-Fighter	108
Tie-Fighter datadisk	**59**
Theme Park 3½" of CD	108
Top Ten Pack CD	108
Transport Tycoon 3½" of CD	**119**
U.F.O.	108
U.S. Navy Fighters CD	129
Ultima VII	49
Ultima VII dl. 2	119
Ultima VIII	129
Ultima 8: Speech Pack	59
Ultima VIII CD + Speech	169
Ultimate Domain CD-OEM	**49**
Under a Killing Moon CD	139
Underworld	39
Underworld 1+2 CD	129
Uncharted Waters	119
Unnecessary Roughness	108
Voyeur CD	98
War in the Gulf	89

Titel	Prijs
Warcraft: Orcs & Humans 3½	119
Warcraft: Orcs & Humans CD	98
Warlords II	108
Warl II: Scenario Disk	108
Wing Commander Acadamy	98
Wing Commander Armada	98
Wing Commander Armada CD	129
Wing Commander + Ultima 6 CD	98
Wing Commander II	108
WC II: Spec. Operation 1+2	79
Wing Comm. 1 + 2 deLuxe CD	98
Wing Commander III CD	**149**
Wings of Glory CD	**129**
Wizard 2 CD-MPEG	108
Wizardry 5+6+7	119
World Circuit CD-OEM	**49**
World Cup '94 USA	89
World of Flight Sim CD	69
Wrath o/t Demon	89
X-Wing Collection CD	129

MAC:

Titel	Prijs
Operation Crusader	139
Sim City 2000	119
Syndicate	119

FLIGHTSIMULATOR 5:

Titel	Prijs
MS Flightsim 5 + patch 5.0A	89
Real Weater Pilot	79
Scenery Austria/Tyrol	89
Scenery Europe I	**89**
Scenery Italy	119
Scenery Washington	119
Scenery New York, Paris, Japan, Carabean	**à 49**

Diverse Sceneries en Utilities voor MS Flightsim 4 en ATP

DIVERSE HARDWARE:

Titel	Prijs
Cyberman	219
GameMaster deLuxe	239
Gravis Analog Pro	98
Gravis Gamepad	69
Gravis Phoenix Flight + WCS	299
16-Bit Record. Option for GUS	239
Gravis Max	499
Logitech Wingman	**98**
Logitech Wingman Extreme	**119**
MS-muis 2.0A zonder software	**89**
Thrustmaster FCS mrk 2	209
Thrustmaster F-16 FCLS	**379**
Thrustmaster Formula T1	369
Thrustmaster Rudders	339
Thrustmaster WCS II	289

DIVERSE BOEKEN:

Titel	Prijs
Harpoon II Strategy Guide	**39**
Hintboek Ultima VIII	35
Hintboek Star Trail	39
Outpost Strategy Guide	49
PC Games Bible	39
Populous 1&2 Guide	39
Sim City 2000 Guide	49
Tie-Fighter Strategy Guide	39
Under a Killing Moon Strategies	**39**

LET OP !!! De verzendkosten bedragen Fl 10,- per verzending. Verzending via PTT (24-uurs service) en levering geschied uit voorraad. Prijzen zijn incl. BTW en onder voorbehoud. Een acceptgiro wordt met het bestelde meegestuurd.

Buitenlandse bestellingen zijn nu ook welkom, echter alleen per vooruitbetaling in Nederlandse Guldens door direct overmaken op ons Giro -of Banknummer of door het opsturen van een volledig ingevulde Eurocheque (dit laatste gaat ca. één week sneller) en is voor U zekerder.

Hoofdstuk 3: als het water in de rivier weer stroomt schuif je muis dan niet over de waterval (spontaan word je het spel uitgegooid met weer eens een error-melding).
Hoofdstuk 3 of 5 naar gelang je speelt: als je bij Ersatz een andere volgorde van handelingen verricht dan in de oplossing staat, loop je kans dat Ersatz het muntje niet accepteert en krijg je dus nooit het boek. Lees oplossing om ook dit probleem te omzeilen.
Hoofdstuk 5: Valanice tracht een bot van een mummie af te pakken, telkens als je dit doet loopt de boel vast en kun je resetten; dit bot heb je echter nodig om het spel in zijn geheel uit te kunnen spelen. M.a.w. het wachten is nu op een patch van Sierra zodat ik dit prachtige spel eindelijk uit kan spelen. Wel moet ik opmerken dat dit laatste probleem zich niet voordoet bij andere type computers. Misschien ligt het dus aan mijn Laser?

KONKLUSIE

King's Quest 7 is een getekend adventure van topkwaliteit. Je ziet fantastische animaties met volop spraak. De moeilijkheidsgraad ligt boven het gemiddelde en het spel is daarom niet echt geschikt voor beginners in dit genre. De prijs is zeker niet te hoog. Kortom weer eens een aanrader. Nu alleen nog wachten op Sierra of een nieuwe p.c. want een dergelijk spel wil je ook uitspelen van begin tot eind.

Peter Postma.

BEELD:	10
GELUID:	10
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	10

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

NOCTROPOLIS

Softwarehuis: Electronic Arts.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VESA SVGA, harddisk, double speed CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster, General Midi.
Richtprijs: FL. 159,95

Op de redaktie werkte dit spel niet met de Soundblaster Pro 2!



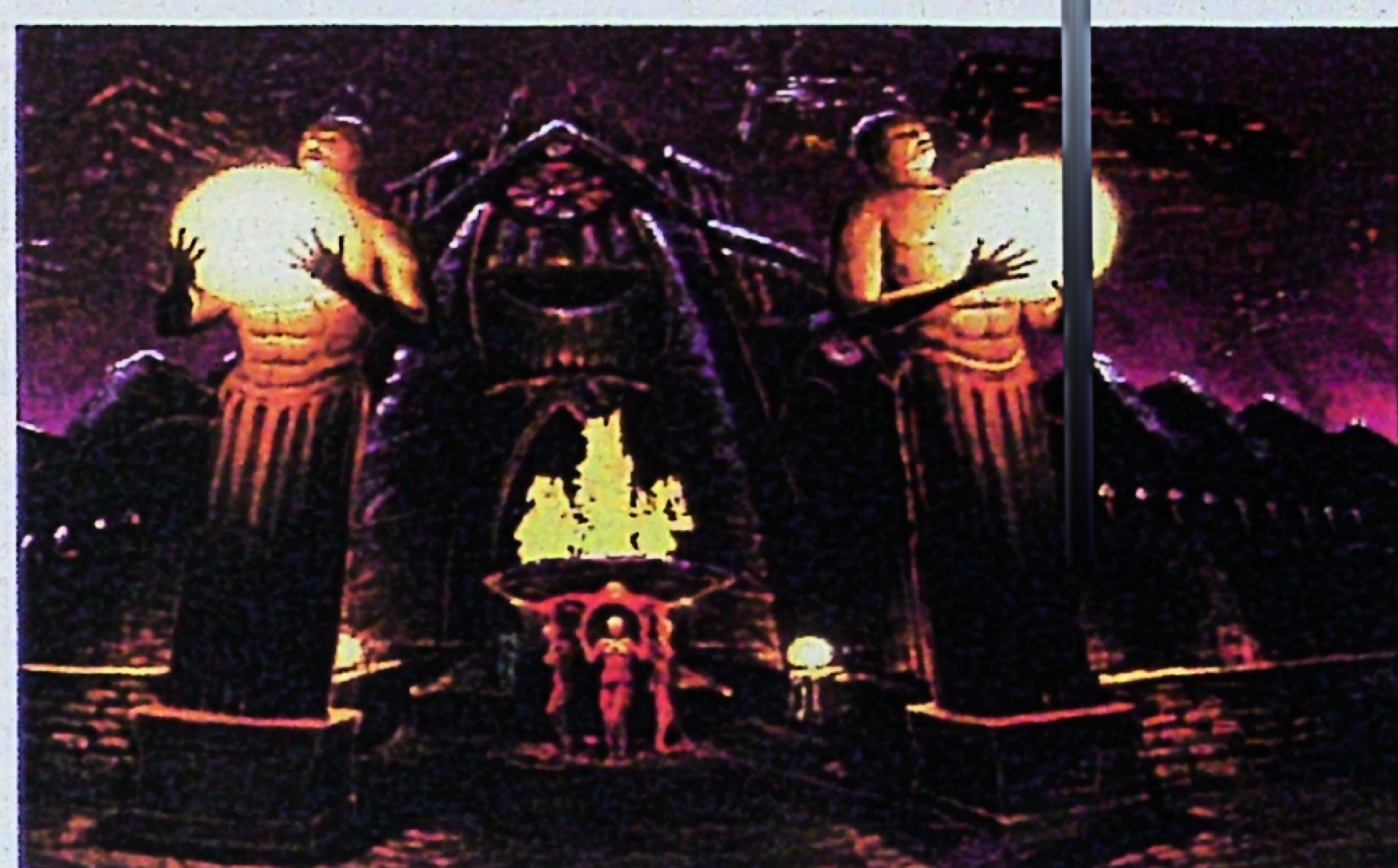
Het pakket heeft de volgende inhoud: CD in een plastic doosje, een duidelijke en vrij uitgebreide handleiding, installatiegids (met daarin wat te doen bij welk probleem), reclame-boekje met wat Electronic Arts nog meer te bieden heeft aan hedendaagse Software.

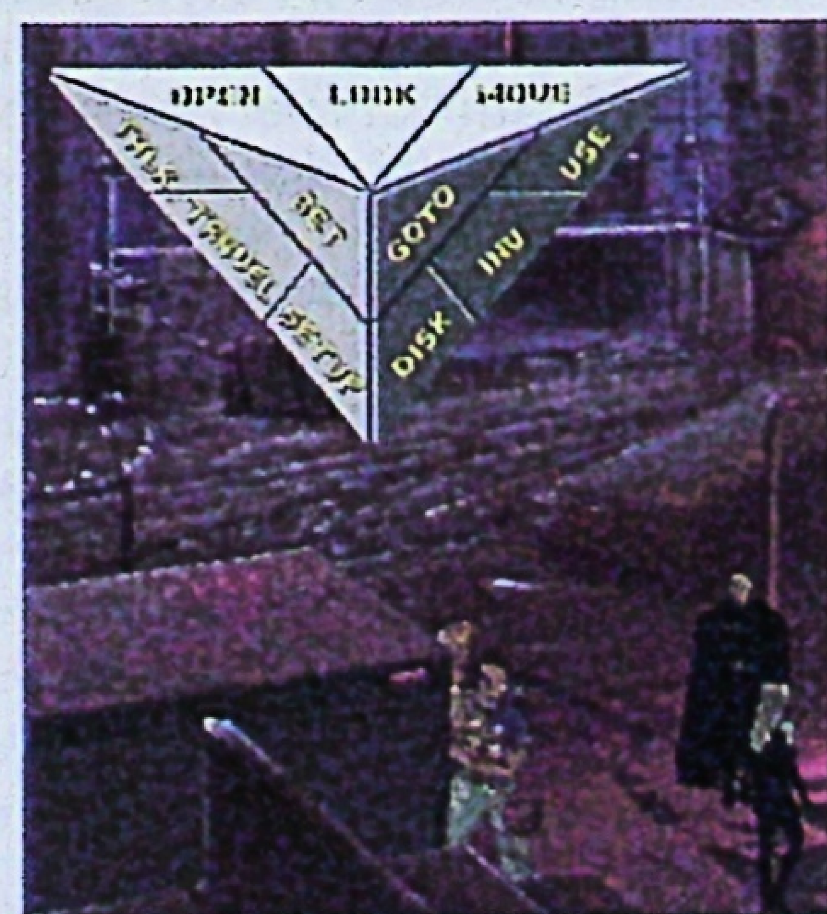
THE STORY

Hoofdpersoon Peter Grey, een stripverhaalliefhebber, is het gewone leven meer dan zat. Zijn vrouw is weggelopen, hij zit diep in de schulden en krijgt al zelfmoordneigingen. Hij stapt in de wereld der stripverhalen "Noctropolis" waar hij als superheld Darksheer de strijd gaat aanbinden met Flux en zijn trawanten teneinde Noctropolis te redden van het kwaad. Even een lijstje van tegenstanders. Wat dacht je van Succubus, een vrouw die haar slachtoffers eerst verleidt om ze daarna te offeren tijdens bloedige rituelen; of Dr. Horace Greenthumb Bartholomew, een soort gemuteerde crimineel van de ergste soort, die m.b.v. plantengroei zijn misdaden pleegt. Tophat, een met magische krachten uitgeruste, agressieve tante. Drealmer, in staat je dromen binnen te dringen, die dromen te manipuleren en je zo om zeep te helpen. Master Macabre, een op hol geslagen sadistische chirurg die het liefst opereert zonder verdoving. Kortom, een lekker stel dat aangevoerd wordt door ene Flux. Ga er maar aan staan. Gelukkig krijgt Peter hulp van Stiletto en broeder Desmond met zijn jeugdbende de "Wards".

HET SPEL

Een redelijke tot goede kennis van de Engelse taal is gewenst. Je moet namelijk heel wat lezen, inclusief stripboeken die op je monitor verschijnen. Na een wat magere intro (zeker gezien de prijs) kom je in het spel. Met de rechtermuisklik laat je een pyramide verschijnen met een reeks van commando's die voor het merendeel voor zichzelf spreken: open, look, move, get, goto, use, inv., disk, setup, travel en talk. Even een paar commando's onder de loep:
USE. Anders dan we gewend zijn. Klik je dit commando, dan verschijnt je inventory en kun je een keus maken. Kies je het juiste item op de juiste plaats dan zal zich het e.e.a. automatisch voltrekken (dit in tegenstelling tot andere adventures, je hoeft dus geen item op een bepaalde plaats te klikken).
TRAVEL. Naarmate het spel vordert verschijnen er nieuwe lokaties als je deze plattegrond aanklikt, een simpele klik is dan voldoende om in turbo-vaart daar op te duiken.
SETUP. Hier kun je de videotekst aan/uitzetten, een advies is om onmiddellijk deze te activeren. Verder kun je muziek en geluidsvolume regelen en het spel verlaten via dit menu.
DISK save en load. Een echte noodzaak bij dit spel, je zult heel wat keertjes sneuvelen.
Na even oefenen met de commando-pyramide snel aan de slag. Items verzamelen (niet echt makkelijk, heel zorgvuldig je beeld afklikken), items gebruiken en teksten lezen! Ook gesprekken voeren met personen hoort erbij en kijk wel uit wat je zegt. Jammer vind ik dat alleen bij directe gesprekken en bij demo-stukjes spraak te beluisteren valt. De muziek is echter prachtig. Na een stuk gespeeld te hebben blijkt al gauw dat NOCTROPOLIS niet al te makkelijk is; al snel zul je kleine details over het hoofd zien als je niet goed oplet. Veel saven is dus geen overbodige luxe. Soms is het raadzaam je monitor eens wat lichter te zetten omdat een groot deel zich afspeelt in donkere ruimtes (best sfeerverhogend), wat overigens het spel eer aan doet: Noctropolis = Stad van de nacht. Tot slot een laatste bijzonderheid: tijdens het spel kun je op sommige momenten (indien je bijv. vergiftigd wordt) linksonder in beeld een tijdklok waarnemen, je moet dan binnen die tijd een aantal handelingen verrichten en dat maakt het spel er niet makkelijker op, maar geeft wel een extra uitdaging.







KONKLUSIE

NOCTROPOLIS is een grafisch adventure dat doet denken aan de beide Batmanfilms. Het spel is opgebouwd uit getekende achtergronden met daarin echte acteurs. Het spel is zeker niet geschikt voor de jongsten, gezien de hoeveelheid gesproken en te lezen Engelse taal en ook gezien de inhoud: er komen scènes in voor die zelfs sommige volwassenen het schaamrood op de kaken kan bezorgen, het is maar wat je gewend bent. Persoonlijk vind ik het qua opbouw en spelconcept wat lijken op Lost files of Sherlock Holmes. Jammer dat de prijs aan de hoge kant is, voor laten we zeggen FL. 60,00 minder wordt dit spel een absolute aanrader.
Beslis zelf!

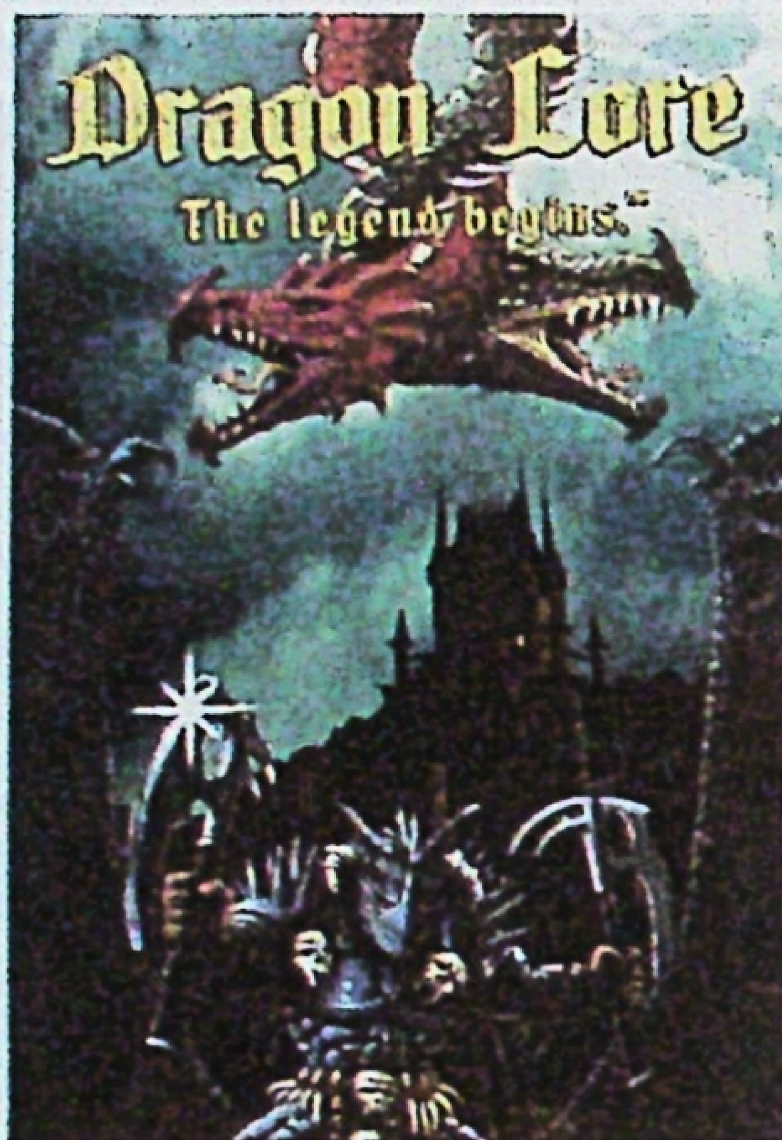
Peter Postma.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

DRAGON LORE
The Legend Begins

**Softwarehuis: Cryo/Mindscape.
Min. 80486/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, MSCDEX 2.2+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 108,=**



In den beginne...

Ooit, in een onbestemd verleden van een wereld die niet de onze is, viel de Grote Vaderdraak Wyrm in slaap en begon te dromen. Eerst droomde Wyrm alleen draken, maar uiteindelijk schiep hij ook mensen, elfen, dwergen en zeewezens. Helaas voor de wereld had Wyrm net voordat hij naar bed ging waarschijnlijk te veel naar uitzendingen over de IRT-affaire of andere enge zaken gekeken. Feit bleef in elk geval dat zijn slaap een wat minder prettig verloop kreeg; Wyrm kreeg last van nachtmerries. En niet zomaar nachtmerries. Mensen die denken dat ze wat schokkends hebben gezien wanneer ze Friday the 13th Part LXVIII of Playboy Presents Maya Eksteen Nude hebben aanschouwd, zouden acuut worden opgezadeld met diverse interessante trauma's, wanneer ze zouden worden geconfronteerd met de dromerij van Wyrm.
Wyrm pakte de zaken namelijk wat grootser aan en creëerde door middel van zijn nachtmerrie Orcs. Voor degenen onder de lezers die niet zo thuis op het gebied van monsters en aanverwante politici: Orcs zijn oerdom, oerlelijk en oeragressief.
De reacties van de overige bewoners van de wereld die Wyrm net bij elkaar had gedroomd, waren niet denderend enthousiast. Een reactie die waarschijnlijk werd veroorzaakt door het feit dat de Orcs meteen begonnen met het opeten of vernielen van alles wat ze tegenkwamen. Logischerwijs vocht de mensheid (plus de elf-, dwerg- en zeewezenheid), bijgestaan door de draken, terug.
Het mocht echter niet baten. Tegenover enkele overwinningen stonden vele nederlagen. Vandaar dat de Archmage, een magicus die zo oud is dat niemand zijn echte naam meer weet, met een ander plan op de proppen kwam. De overlevende volkeren dienden zich terug te trekken in een vallei, die omgeven zou worden door magische muren. De redenering hierachter was, dat de Orcs vroeg of laat alles buiten de vallei zouden vernielen of consumeren, zodat de Orcs ooit wegens gebrek aan voedsel zouden uitsterven, waarna de wereld weer hersteld zou kunnen worden.
Jouw vader, Alex von Wallenrod, één van de Dragonknights, zorgde voor de nodige bescherming van de volkeren tijdens de terugtrekking. Hij overleed echter vijftien jaar geleden onder mysterieuze omstandigheden. De aartsvijand van jouw familie, Haagen von Diakonov, werd beschuldigd van de moord, maar wegens gebrek aan bewijs met rust gelaten.
Nu, vijftien jaar later, worden er af en toe Orcs gesignaleerd binnen de muren van de vallei. Tijd dus voor de hoofdpersoon van dit spel (Werner von Wallenrod, oftewel jij) om te gaan proberen om je vaders zetel als Dragonknight te verwerven en daarna even voor eens en voor altijd een eind te maken aan het bestaan van de Orcs.

Eerste deel

DRAGON LORE wordt opvallend genoeg geleverd op twee CD's, maar daarbij moet worden aangetekend dat het spel in twee talen, te weten Engels en Frans, beluisterd kan worden. Iedereen die dus zijn talen een beetje wil ophalen, kan met dit spel goed uit de voeten, eens temeer omdat alle gesproken tekst (uitgezonderd de intro) desgewenst ondertiteld kan worden. Dat is echter niet het enige wat opvalt, wanneer de doos van Dragon Lore voor de eerste maal wordt bekeken. Zeker zo in het oog springend is de subtitel 'The Legend Begins', die sterk doet vermoeden dat de plannen voor een vervolg al klaar liggen. Of we daar blij mee moeten zijn, is nog maar de vraag, maar daarover meer in het vervolg van deze recensie.

Groot

DRAGON LORE is vooral groot. De twee CD's staan bomvol met informatie, zodat het spel meer dan een Gigabyte beslaat.



Daarvan kan desgewenst tot 35Mb. op je harde schijf worden gezet om het spelverloop wat te versnellen. Het spel bestaat vooral uit animaties, die je werkelijk overal tegenkomt. Werner kan bijna geen stap verzetten of je komt wel een fraai gerenderde animatie tegen, voorzien van bijpassende geluidseffekten. De programmeurs van Cryo hebben over het algemeen goed werk afgeleverd. Zo draait het spel al goed op een configuratie met een single-speed CD-ROM-speler, hoewel je dan af en toe kleine geluidsonderbrekingen en een wat minder vlot spelverloop voor lief zult moeten nemen. Op een double-speed-CD-ROM doen zich deze problemen nauwelijks voor.
Wat mij wel stoort, is dat een geluidsonderbreking bij de introductiefilm hardnekkig volhoudt te bestaan, ook bij gebruik van een snelle CD-ROM speler. Ook irritant zijn de gebruikelijke bugs. Zoals in de meeste adventures dient er ook in DRAGON LORE flink te worden geëxperimenteerd met de diverse voorwerpen die je op je quest weet te bemachtigen. DRAGON LORE heeft de vervelende neiging om in sommige gevallen, wanneer diverse voorwerpen met elkaar worden gecombineerd, vast te lopen. Dit gebeurt gelukkig niet op cruciale momenten, zodat het spelverloop niet wordt aangetast.

Teleurstelling

Ook qua documentatie hebben de medewerkers van Cryo goed werk geleverd. Behalve een landkaart van het spel bevat de doos ook een duidelijke handleiding met daarin het achtergrondverhaal van DRAGON LORE. Het enige wat ontbreekt in de handleiding, is informatie over wat de speler moet doen in geval van technische problemen, maar dat is keurig opgelost door middel van een los bijgevoegde 'Installation Card'.
Aangekomen bij het spel zelf, moeten mij toch wat teleurstellingen van het hart. Het spel ziet



er weliswaar keurig uit, maar is veel te lineair opgebouwd. Hiermee bedoel ik, dat de oplossingen voor de problemen die jou als Dragonknight-in-wording ten deel vallen, veel te veel voor de hand liggen. Dit komt omdat je vaak maar een beperkt aantal lokaties en voorwerpen tot je beschikking hebt. Na wat eenvoudig gok- en probeerwerk zijn de meeste puzzels dan ook in no time opgelost. Gelukkig komen er ook momenten voor waar je denkvermogen wat meer op de proef wordt gesteld, maar helaas zijn deze momenten ver in de minderheid.

Konklusie

Als Cryo echt met een vervolg op DRAGON LORE wil komen, dan mag het ontwerpteam wat mij betreft eerst een maandje in bijscholing bij een huwelijkstherapeut, om daar te leren dat een partner die er goed uitziet lang niet altijd inhoudelijk ook iets te bieden heeft. Dat is namelijk het probleem met DRAGON LORE. De moeilijke momenten worden helaas overheerst door de makkelijke delen, en als dat in deel 2 niet veranderd, blief ik geen vervolg.
DRAGON LORE heeft wel degelijk kwaliteiten. Zo is het uitstekend geschikt voor beginners, juist vanwege de lage moeilijkheidsgraad die wordt gecombineerd met een hoge visuele aantrekkelijkheid.

Arjan Dasselaar.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

RISE OF THE ROBOTS

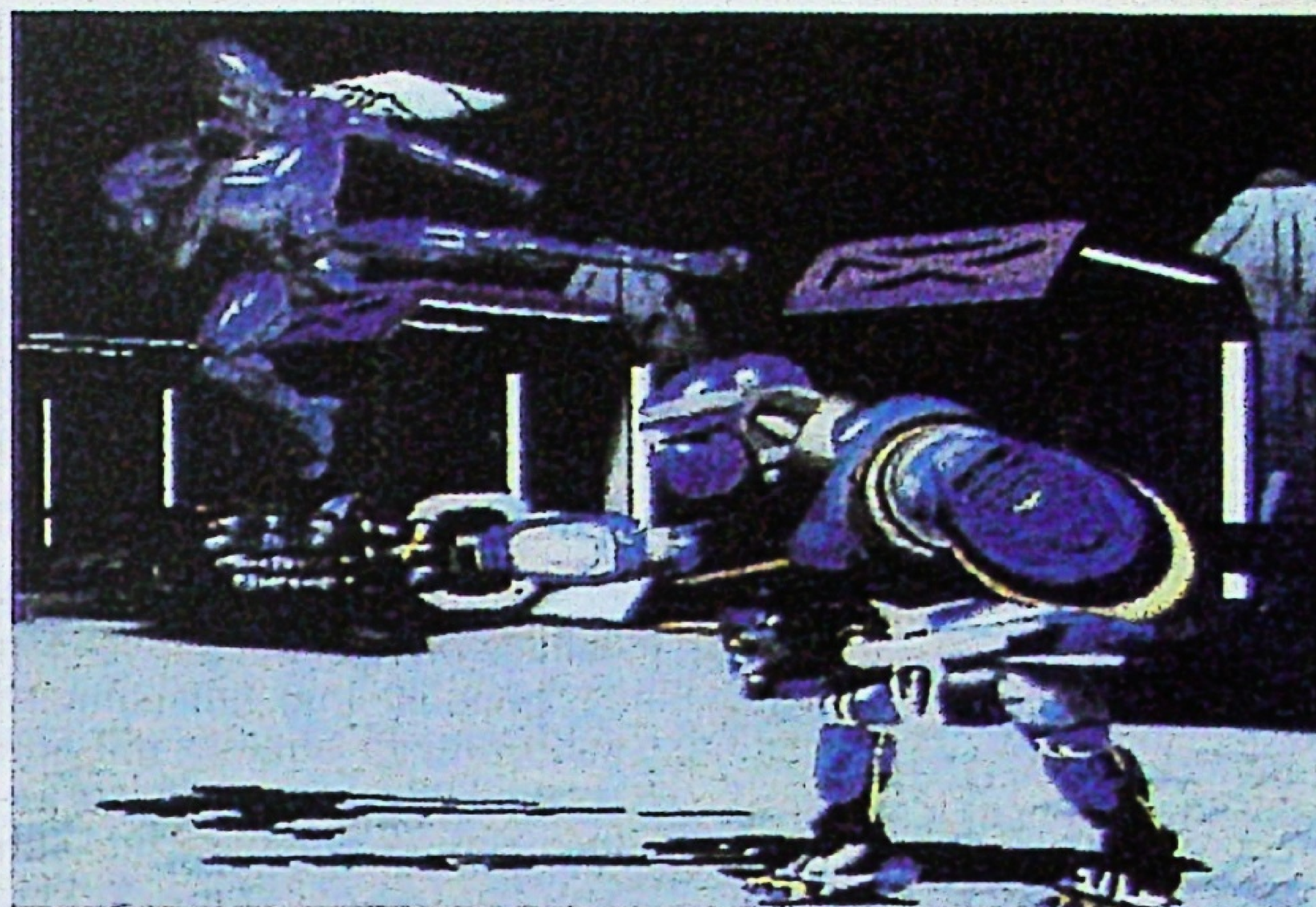
**Softwarehuis: Mirage.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1-2.
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 129,=**



Aanbevolen: 80486DX/33Mhz., 8Mb. geheugen, double speed CD-ROM drive, snelle SVGA videokaart, digitale joystick. Op de CD staan de teksten in het Spaans, Engels, Duits, Italiaans en Frans.

Ik had mezelf ten doel gesteld om voor dit verslag tenminste 1 keer een robot te verslaan. Het feit dat me dat niet gelukt is geeft wel ongeveer aan op welk niveau dit spel begint. Het is dus in ieder geval niet makkelijk, een constatering die door andere spelers wordt bevestigd.
Om maar even bij het begin te beginnen: de intro is echt één van de allermooisten die ik ooit gezien heb. Het feit dat deze helemaal in SUPERVGA is draagt daar natuurlijk voor een belangrijk deel aan bij. Er wordt overigens een goede VESA driver geleverd bij RISE OF THE ROBOTS, maar het kan natuurlijk geen kwaad om van tevoren in de winkel te controleren of uw kaart ondersteund wordt (de Diamond Viper wordt in ieder geval NIET ondersteund). Wat de muziek betreft is het wat minder: het openingsscherm wordt vergezeld door een paar seconden Brian May (en wel de begin-accoorden van The Dark), maar dan houdt het begeleidende orkest het voor gezien en gaat naar huis.

Gelukkig krijgen we door het hele spel heen ook SVGA graphics te zien. En dit zijn, zonder twijfel, de mooiste graphics die ik tot nu toe in een vechtspelletje heb gezien. Ik noem het met opzet een vechtspelletje, want veel meer heeft het eigenlijke spel niet om het lijf. Ik ben zelfs, na de eerste momenten van totale extase door de fantastische



plaatjes, zelfs een beetje teleurgesteld in de spelkwaliteit. Het is niet makkelijk, zoals reeds gezegd, maar het aantal verschillende vechtbewegingen, de animaties van de robots en de geluidseffekten vallen tegen. Ik had toch minstens een paar extra moves, verschillend per robot gezien, zoals bijvoorbeeld de 'fatality moves' in Mortal Kombat. Ook het aantal verschillende tegenstanders (6, waarvan de laatste, de supervisor, pas in de endgame zijn opwachting maakt) houdt niet over.
De missie waar de speler voor gesteld wordt is eenvoudig: in een verlaten fabriek is een aantal robots besmet met een virus, opstandig geworden en voor zichzelf begonnen; en die eigenwijze robots moeten dus uitgeschakeld worden.
RISE OF THE ROBOTS kan met 1 of 2 spelers gespeeld worden, en er zijn trainingsronden te spelen. Er kunnen geen spelsituaties gesaved worden. Een (digitale) joystick is erg aan te bevelen: de bediening met de toetsen is een beetje onhandig (het Gravis gamepad is ideaal). Aan de onderstaande punten kunt u zien dat dit spel, dat toch de ultieme graphics biedt, wat meer speelbaarheid en spelinhoud had kunnen gebruiken:

Stijn en Martijn.

BEELD:	10
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

INFERNO

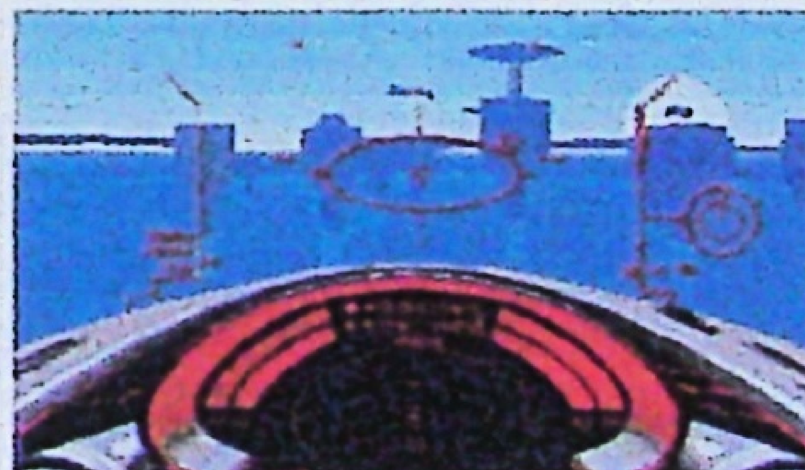
**Softwarehuis: Ocean.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, MSCDEX 2.1+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 139,50**



Aanbevolen 80486DX. Het programma ondersteunt CH Flightstick Pro, Thrustmaster FCS en WCS.

Het is mogelijk om de soundtrack van de cd in het spel af te spelen: hiervoor is het nodig om in de setup een buffer van minstens 10Mb. te installeren. Het geluid dat via de geluidskaarten wordt gegenereerd is vrij waardeloos, direct van CD klinkt een stuk beter, maar goede muziek is wat anders. Verder werken de joysticks (getest: Gravis gamepad en Quickshot) in het setupprogramma perfect, maar ze weigeren dienst in het spel.

Het achtergrond verhaaltje heeft als gewoonlijk weinig om het lijf: de beste piloot die Terra ooit gekend heeft mag in het beste ruimtevehikel dat ooit werd gebouwd de allerengste aliens (hoewel de terra-bewoners ook hoog scoren op de engheidsmeter) die Terra ooit bedreigd hebben wegjagen...
Het is mogelijk 3 scenario's te spelen: Director's cut (waarin het verhaal een aantal onverwachte wendingen neemt), Evolutionary (waarin de speler zelf strategische beslissingen over het verloop van het verhaal kan nemen) en Arcade (knallen).
De graphics in de filmscènes tussendoor en het bijgeleverde stripverhaal dragen bij tot een sinistere jaren-50 SF-sfeer, maar echt mooi kan ik de graphics (noch in het spel, noch in het stripboek-annex-handleiding) niet noemen. Een leuk detail: de aliens spreken 'aliens' (gelukkig voorzien van ondertitels).



De graphics in het 'actiegedeelte' zijn nog slechter, en dragen niet bij tot de speelbaarheid en het speelplezier. Voeg daarbij het weigerachtige gedrag van de joystick (besturing via keyboard en muis is hopeloos, maar wonder-boven-wonder is de toegankelijkheid van de andere functies via het toetsenbord dik in orde), en je hebt een spel dat niemand langer dan pakweg 10 minuten kan aanzien.
Ze zouden dit spel naar die aliens moeten sturen, dan waren ze zo weg!
INFERNO is schijnbaar de opvolger van Epic, een spel waar ook niemand echt kapot van was. Het is ongelofelijk dat dit spel uit dezelfde stal komt als TFX, dat destijds toch zeer



goed werd beoordeeld. Ik zou diegenen die Epic wel aardig vonden, en de makers van TFX een goed hart toedragen willen aanraden om dit spel eens te bekijken in de winkel.

Stijn en Martijn.

BEELD:	6
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	4

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

Legend of KYRANDIA 3: Malcolm's Revenge

**Softwarehuis: Westwood.
Min. 80386DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA 1Mb., harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Soundblaster/PRO(2)/16/AWE32, Ensoniq Soundscape, Audiotrix Pro, Gravis Ultrasound/MAX, Gold Sound Standard, Pro Audio Spectrum16, Microsoft Soundsystem.
Richtprijs: FL. 98,=**

Staat je geluidskaart niet in bovenstaand rijtje, dan is het mogelijk dat het programma geen geluid en/of spraak produceert.



OVERBODIG

Het CD-tje zit netjes in het standaard doosje met de handleiding in het omslag, dus de grote kartonnen doos eromheen had net zo goed achterwege gelaten kunnen worden. Het enige dat verder in deze verpakking zit, is een demodiskette van LION KING, maar die had wat mij betreft wel op de CD-ROM gekund in plaats van de demo van HAND OF FATE (Kyrandia 2), een spel dat de liefhebbers al lang kennen.

MALCOLM

Malcolm zelf is ook een oude bekende voor de Kyrandia veteranen, want deze gekke hofnar zat Brandon (die inmiddels koning van Kyrandia is geworden) behoorlijk dwars in The Legend of Kyrandia (Kyrandia 1). Beschuldigd van de moord op zijn neef Koning William en Koningin Katherine werd Malcolm in een stenen beeld veranderd en in het inleidende filmpje van dit deel 3 van de Kyrandia serie zien we hoe hij tijdens een storm door de bliksem wordt getroffen en terugkeert naar zijn eigen identiteit. De enige drijfveer van Malcolm is wraak op Brandon en diens grootvader Kallek en als speler mag jij helpen bij de vernietiging van Kyrandia.
(Met een single speed CD-ROM drive komen de inleiding en ook de aftiteling nogal schokkerig op het scherm, maar tijdens het spel maakt het niet veel uit of je een single- of een double speed drive gebruikt).
Eindelijk dus eens niet de braverik uithangen, maar punten verzamelen met het uithalen van gemene streken om aan het eind tot de ontdekking te komen dat de puntentelling een wassen neus is en dat je nooit aan 911 punten toekomt. (Waar doet dat getal toch aan denken?)

VERWARREND

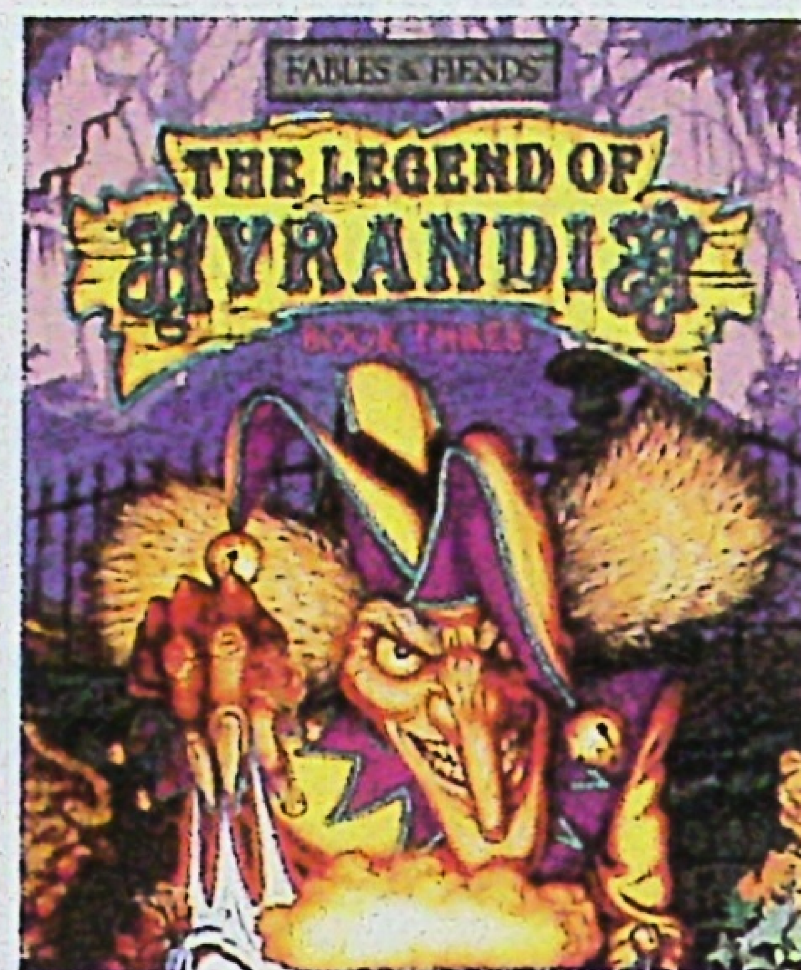
Het eerste dat Malcolm te doen staat is een manier te vinden om van het eiland Kyrandia af te komen, zodat hij in andere gebieden figuren kan vinden om hem te helpen bij zijn wraakactie. Dit is eigenlijk het meest verwarrende gedeelte van het spel, want er wordt de indruk gewekt dat je het eiland op verschillende manieren kunt verlaten, maar uiteindelijk blijkt er maar één mogelijkheid de juiste te zijn. Omdat Malcolm totaal geschift is zijn sommige oplossingen van raadsels zo vergezocht, dat er behoorlijk wat gepuzzel aan te pas komt eer je een stukje verder bent. In het eerste veld (de vuilnisbelt) zit bijvoorbeeld een "killer squirrel", een bloeddorstig eekhoorntje dus en dit diertje kan gehypnotiseerd worden. Wat is er dan logischer dan dat je het verstijfde lijfje op je kop zet en vervolgens door niemand meer herkend wordt met deze "vermomming"? Dit soort situaties kom je in het hele spel tegen en als je van deze humor houdt, kun je je hart ophalen.
Na deze eerste "wereld" komt er wat meer lijn in het verhaal en wordt duidelijker wat er van de speler wordt verwacht. Echt makkelijk wordt het echter nergens.

BEELD, GELUID en SPELKWALITEIT

Om met de laatste te beginnen: grandioos! Minstens even goed als die van King's Quest 7 en ook wat moeilijkheidsgraad betreft op hetzelfde hoge peil. (Lees de oplossing van KQ7 elders in dit blad maar even door, dan weet je ongeveer waar je aan toe bent. De oplossing van Kyrandia 3 hopen we overigens in het volgende nummer te publiceren.)

De graphics zijn wat minder geavanceerd dan die van KQ7, dus animaties in Disney stijl zul je niet tegenkomen, maar het tekenwerk is prima en de achtergronden zijn ook zeer goed getekend en alles is vooral kleurrijk. Het doet alleen allemaal iets klassieker aan dan bij Sierra. De muispointer wordt gebruikt om het scherm aan te klikken om voorwerpen te vinden e.d. maar daarbij wordt niet aangegeven dat ergens iets ligt door het veranderen van de pointer of door oplichten van het scherm. Het ware, ouderwetse zoekwerk dus.
Sommige tussenscènes zijn overigens wel zeer fraai geanimeerd.

Wat het geluid betreft was ik persoonlijk niet erg blij, want ik behoor tot de -in dit geval- pechvogels, die geen originele



Soundblaster kaart in hun slotje hebben. Mijn Sound Galaxy Pro 16 is compatibel met 5 andere kaarten, waaronder Windows Sound System, maar bij Kyrandia 3 wilde er nog geen piepje uitkomen. Erger nog, de hele zaak liep al vast bij het opstarten. Stom spel! Zit je daar te spelen met enkel tekst op het beeldscherm zonder geluid en dan loopt de boel nog regelma-







tig vast.
Bij de buurman staat ook een 80486-DX2 op zijn buro en het enige verschil met mijn computer is, dat die niet is uitgerust met een local bus kaart, maar met ISA en bij hem loopt het spel als een trein. Bovendien zit daarin nog een oud Soundblastertje, dus met het geluid zit het ook wel snor. Als ik dus maar even de gelegenheid kreeg, toog ik met mijn laatste SAVE-file en mijn koptelefoon naar het belendende buro om Malcolm in volle glorie te kunnen spelen



en beluisteren. De hoofdpersoon is al een maf mannetje, maar als je dat nare stemmetje erbij hoort, lig je gelijk in een deuk. Ook alle andere figuren zijn leuk ingesproken, terwijl de muziek en geluidseffekten het



spel doeltreffend ondersteunen.

KONKLUSIE

Ja, wat valt er nog aan toe te voegen? Malcolm's Revenge is gewoon een must voor iedereen, die van uitstekende grafische adventures houdt en die een computer heeft waar het spel zonder problemen op wil draaien. Het programma kan zowel onder DOS als onder Windows geïnstalleerd worden. Royal Class!.

Jocelyn.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

EARTHSIEGE

Softwarehuis: Dynamix.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, General Midi.
Richtprijs: FL. 99,95

Dit programma is ook leverbaar op 3.5"HD diskettes. Indien spraak gewenst is bij de disketteversie moet deze apart aangeschaft worden d.m.v. een 'Speech Pack'. De software ondersteunt de Thrustmaster WCS/FCS en Rudder Pedals en de Flightstick Pro.
De installatie verloopt verschillend per machine. Soms gladjes, soms helemaal niet. Even experimenteren met geheugen managers biedt dan de oplossing en deze kan anders zijn dan in de handleiding staat.



EARTHSIEGE lijkt op Comanche, Mechwarrior, Battledrome en nog een heel stel andere spellen. De gang van zaken is eenvoudig: je krijgt je opdracht, verplaatst je van waypoint naar waypoint en vernietigt alle objecten die bij je missie zijn opgegeven. Wat dat betreft is er nog niets bijzonders te ontdekken. Het belangrijke verschil zit 'm bij dit spel in het voertuig! Geen vliegtuig, tank, auto of ander be-



kend transportmiddel doch een HERC; een robot zoals we die ook kennen van b.v. Transformers.

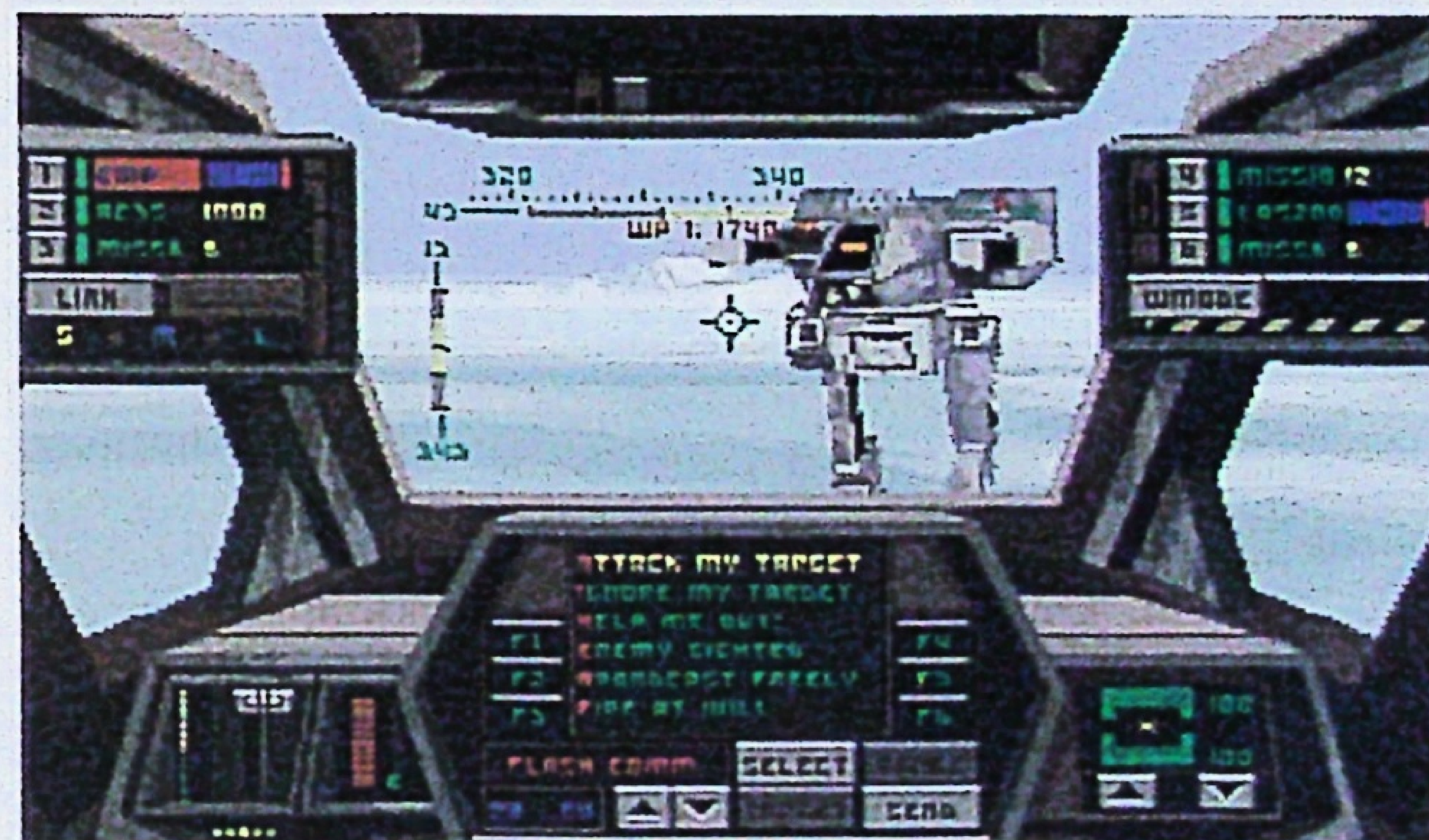
ALLEEN GELUID

Leuk en anders is bij dit spel dan ook alleen het geluid, en dan uiteraard via een (stereo) geluidskaart en goede boxen. De HERC's zijn namelijk gigantische metalen monsters die vele tonnen wegen en slecht onderhouden zijn. Al stampend, piepend en rammelend verplaatsen we ons in de 'cockpit' van de robots door de velden en eenmaal bij de vijand breekt het kanongebulder los. De HERC's doen het uitstekend via een goed geluidssysteem als ze rondlopen en ronddraaien. Daarvan moet het spel het dan ook hebben, want voor de rest kennen we het allemaal al: briefing, op de landkaart de waypoints aanklikken, op pad, schieten, schieten, schieten en terug naar de thuisbasis voor de volgende missie. Origineel zijn de gewonde (vijandelijke) HERC's. Deze vechten of strompelen rustig door met halve bewapening, één arm of één been. Je moet ze soms echt helemaal aan flarden schieten om van ze af te komen.
Beelden zijn er natuurlijk ook: 3-D, vector graphics, goede scrolling en lekkere besturing. Net als bij andere simulators heb je veel toetsen nodig voor de opties en voor de verschillende schermen, maar dat went en er worden er minder gebruikt dan bij de gemiddelde flightsimulator.

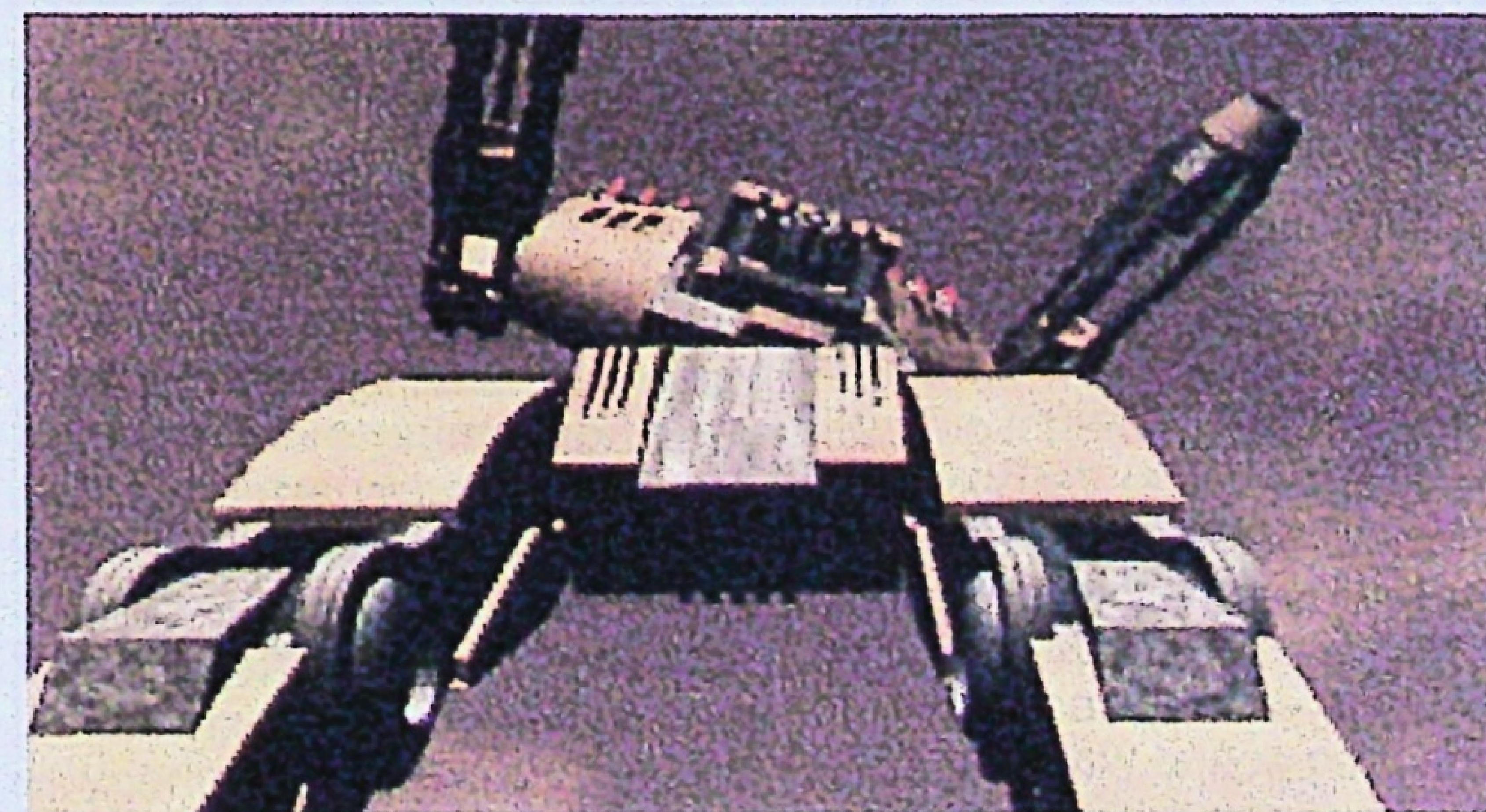
KONKLUSIE

Rechttoe-rechtaan aktiespel. Heel erg goed, makkelijk te be-









dienen, veel missies en veel herrie. Dat laatste is belangrijk, de rest is overbekend. Voor de liefhebber die met weinig moeite veel wil schieten is dit een gigantisch goed pakket!

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

CYBERIA

Softwarehuis: Xatrix Interactive Design.
Min. 80386SX/25Mhz., min. 4Mb., DOS 3.1+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 139,=

Aanbevolen: 80486, VESA Local Bus, 8Mb., double speed CD-ROM drive.







CYBERIA is een 'Cinematic Action Adventure' dat is opgebouwd in de stijl van b.v. DRAGONS LAIR. Dit betekent dat het spel een combinatie is van adventure (lopen, zoeken en wat puzzeltjes), aktie (vuurgevechten leveren met bewakers en het bedienen van boordgeschut) en flightsim-achtige taferelen (al vliegend vijanden onschadelijk maken). Dit alles gebeurt in losse, vrij korte, scènes en met een moorddadig tempo. Na elke -met goed gevolg- doorlopen scène wordt de spelsituatie automatisch gesaved, met een plaatje, en wordt de volgende scène ingeladen. Zo ga je, deel voor deel, door het verhaal en word je regelmatig getrakteerd op tussenscènes waar je alleen maar naar hoeft te kijken.

JOYSTICK

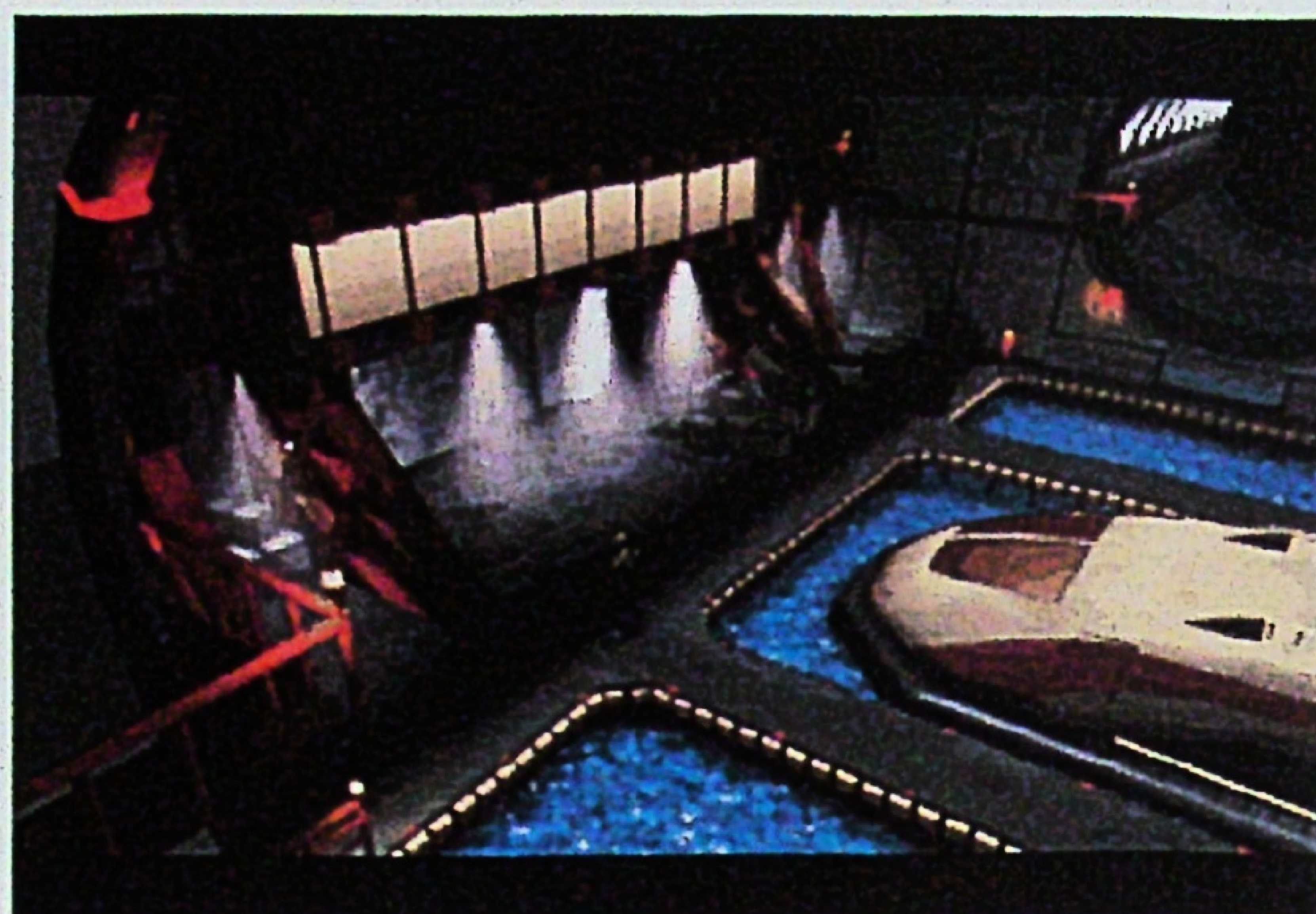
Het spel kan gespeeld worden met joystick of keyboard. Het toetsenbordspel was voor mij een ramp, want de 2 schietmogelijkheden (in het vliegtuig of achter het boordkanon) hadden 2 verschillende effekten op de cursortoetsen. Links en rechts werken normaal, maar in het vliegtuig is de toets naar boven (zoals gebruikelijk bij flightsims) de neus optrekken en de pijl naar omlaag drukt de neus van het toestel naar beneden. Achter het boordkanon zijn deze 2 toetsen omgedraaid. Mijn rechter hersenkwab (kan ook linksachter zijn, hersenchirurgie is maar een hobby waar ik nog niet zo bedreven in ben) kon dit niet verwerken, zodat ik met het kanon voornamelijk water heb doodgeschoten.
Met een joystick werkt dit allemaal prima, want het spel bevat een optie om deze twee joystick-richtingen tijdens het spel om te schakelen. Joystick dus aanbevolen of je moet zeer flexibele grijze cellen hebben.

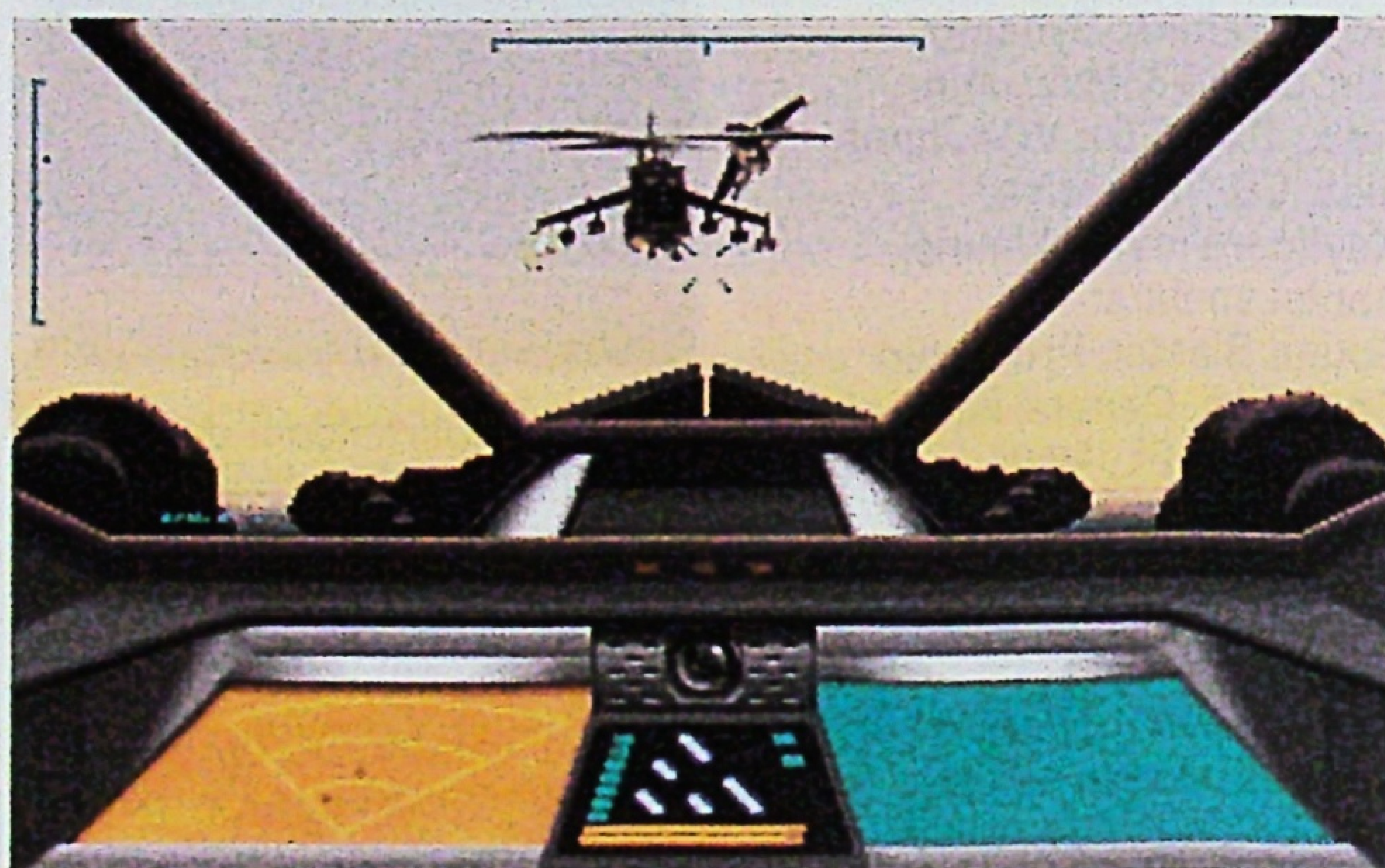
BEELD en GELUID

Door het gebruik van losse blokken, die eerst worden ingeladen en voornamelijk via het geheugen worden verwerkt loopt alles akelig soepel en enorm snel; ook met een single-speed CD-ROM drive. De snelheid van de CD-speler is van invloed op de lengte van de pauzes tussen de scènes. Alle spelonderdelen zien er schitterend uit en worden ondersteund door prima effekten, prachtige ontploffingen en goede spraak. Muziek is ook aanwezig en wel altijd op de juiste lokaties en aangepast aan de situaties, zodat het geheel zeer sfeervol en spannend is geworden. De auto-save met afbeeldingen is ideaal omdat scènes zo goed herkenbaar zijn en de onderdelen makkelijk teruggevonden kunnen worden om nogmaals te spelen of om aan anderen te tonen. Het lichtspoor van de munitie is eenvoudig met een paar streepjes weergegeven, maar daar staan prachtige ontploffingen tegenover; helaas meestal van jouw schip dat de lucht in gaat. Uit dit laatste kun je dus opmaken dat we hier niet met een eenvoudig spelletje te maken hebben.

KONKLUSIE

De combinatie van adventure en aktie zal niet iedereen aanspreken, maar maakt het spel wel gevarieerd. Het ene moment loop je door een gangenstelsel, bedien je knoppen en schiet je met je pistool op tegenstanders; enkele minuten later zit je in een vliegtuig en lever je luchtgevechten met andere toestellen. Tussendoor kruip je achter het boordkanon van je basis of maak je tijdbommen (cijfercodes) onschadelijk. Het gehele verhaal is verdeeld over 11 spelonderdelen.
Een compliment waard is de installatieprocedure. Deed iedereen het maar zo!
Lijkt je dit wat, dan heb je met CYBERIA een topper in handen.









EXTRA

Op de CD staan ook nog 8 demo's. Eén van deze demo's is STARTREK 25th ANNIVERSARY. Deze demo staat met maar liefst 90Mb. op de CD inklusief de inmiddels uitgebrachte patches. Na het opstarten van deze demo blijkt deze speelbaar te zijn. De handleiding ontbreekt uiteraard, evenals de benodigde sterrenkaart, maar verder krijg je op deze manier een zeer goede indruk van dit spel, al zul je even moeten prutsen om de bediening onder de muis te krijgen.

Alfred.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

5thFLEET

Softwarehuis: Avalon Hill Game Company.
Min. 80386SX/25Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, muis.
Aantal spelers: 1 of meer.
Diskettes: 3.5"HD.
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 139,=
Ook uitgebracht op CD-ROM.



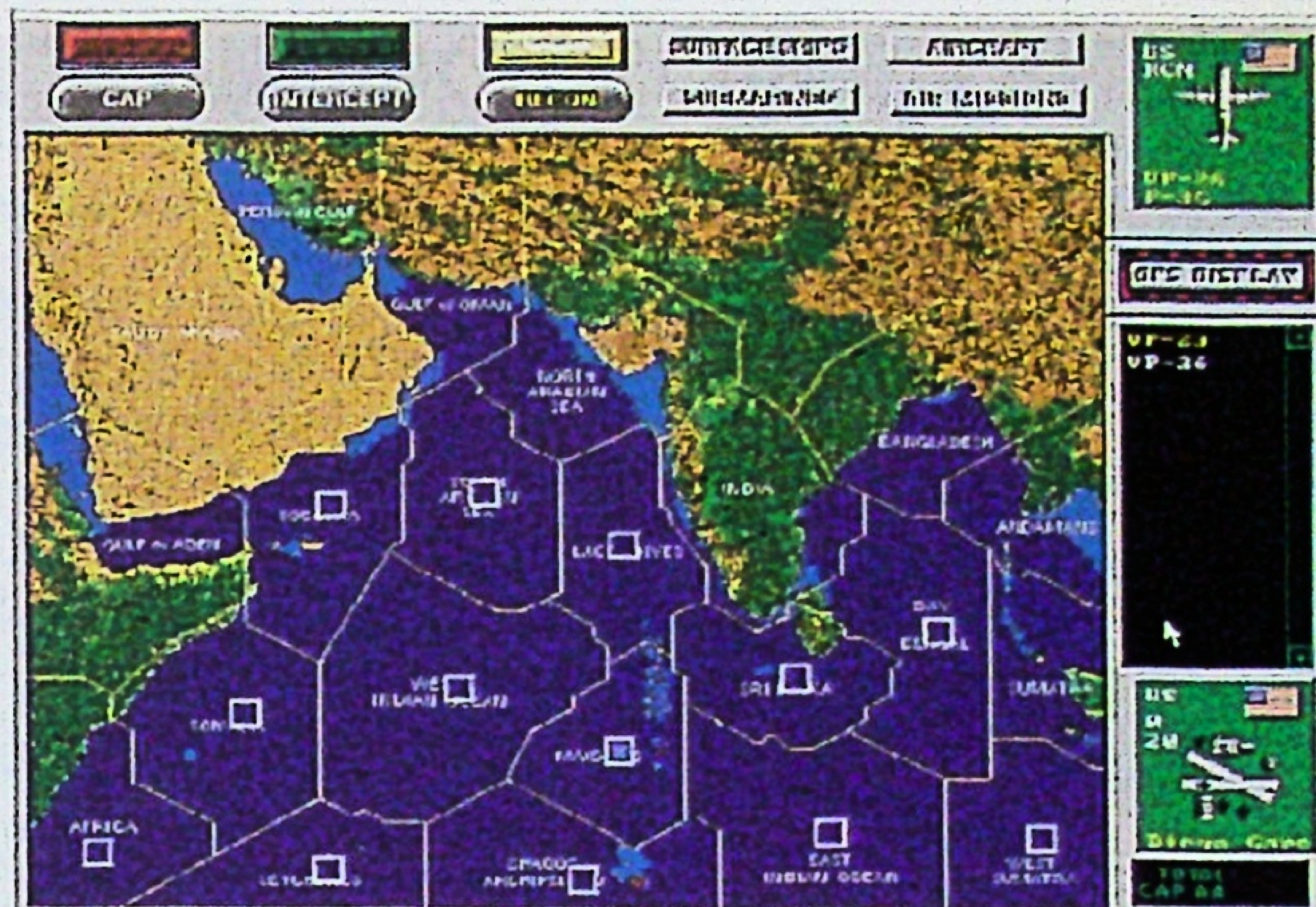
Voor Soundblaster geluid moet van het geheugen 1Mb. EMS-geheugen zijn. Op de harddisk moet 12Mb. vrij zijn. Meerdere spelers kunnen aan het spel deelnemen d.m.v. het uitwisselen van E-Mail files.

Eindelijk weer eens een rijk gevulde doos! Buiten het vele reklamemateriaal vinden we in de verpakking de 'Installation Instructions', een landkaart, een boekje met 'Screen Flow Chart-s', een 96 pagina's dikke 'Reference Manual' en een 48 pagina's tellende 'Game Guide'; overduidelijk dat we hier buiten het Engels geen andere talen zullen tegenkomen. Buiten de instructies is alles in full-color gedrukt; niet alleen de omslagen, nee, alle pagina's zijn in full color!

5thFLEET is een strategiespel zonder franje. In het menu kun je kiezen uit 10 missies; na deze keuze kun je de computertegenstander met de volgende opties instellen: 3 moeilijkheidsgraden, 2 agressiviteitsgraden en weersinvloeden (aan of uit). Hierna volgt het bekende kat-en-muisspel, waarbij jouw handelingen op het scherm zichtbaar zijn en ondersteund worden door animaties en geluid, maar de tegenstanders zie je niet tijdens hun beurt. Je wordt alleen geconfronteerd met de resultaten van hun akties, al wordt wel een belletje gehoord als de vijand iets anders doet dan z'n eenheden verplaatsen. Dit maakt het programma lastig en onoverzichtelijk, maar de rest is allemaal erg eenvoudig; al moet je bij dergelijke programma's in het begin altijd in de handleiding neuzen, want er zijn nogal wat opties die soms niet meteen duidelijk zijn.

Makkelijk is vooral de hulp van de computer bij de wapensystemen. Je verplaatst units, je geeft opdrachten per eenheid (schepen, vliegtuigen, duikboten) maar als het op gevechten aankomt maakt de computer al een voorselectie van welke wapens bruikbaar zijn vanaf de positie waar de units zich bevinden. Je hoeft dus geen kennis van de diverse wapensystemen te hebben en hoeft deze ook niet op te zoeken, want in deze voorselectie geeft de computer tevens aan wat het mogelijke efekt bij het gebruik van deze wapens is. Lig je b.v. met je vloot nog op flinke afstand van de tegenstander, dan kiest de computer de wapens voor deze afstand. Deze lichten op in een menu en je hoeft alleen maar op te geven welk eigen schip welke tegenstander aanvalt en hoe vaak. De wapens voor de korte afstand kunnen dan niet geactiveerd worden. Andersom doet de computer dit ook. Lig je dicht bij de vijand, dan geeft de computer b.v. aan dat kanonnen en torpedo's geactiveerd kunnen worden. Dit gebeurt ook bij de missies waarbij vliegtuigen betrokken zijn. Je hoeft niet te kiezen tussen bommen, air-to-air of air-to-ground missiles. De computer maakt weer de voorselectie en jij geeft alleen aan welk vliegtuig welk doel aanvalt.

Dit alles geeft al aan dat met de beginners rekening is gehouden en voor deze groep is dit dan ook een ideaal pakket, al moet je er terdege rekening mee houden dat dergelijke programma's nooit echt makkelijk zijn. Voor wie van 'novice' wil doorstuderen voor zwaardere kost is dit pakket echter interessant, want de handleiding geeft een heleboel informatie over 100 schepen, 60 vliegtuigen en hun wapentuig. Ook op het scherm kun je zeer veel informatie opvragen.
De 10 missies worden ondersteund door fraai gedrukte 'flow-charts'. Deze zijn -als een kladblok- gelijmd en kunnen makkelijk losgetrokken worden om als losse kaarten bij de missies te gebruiken.
Heel interessant is de IE-button bij dit spel. Weet je niet goed wat je met een unit aan moet, dan kun je d.m.v. deze knop de beurt aan de computer geven die voor jou de meest gunstige beslissing neemt.







KONKLUSIE

5thFLEET is vooral een doe-spel. Er zijn vele keuzes en vele schermen. De doorgewinterde speler zal het allemaal iets te makkelijk vinden, maar kan met dit pakket leuke 'tussendoortjes' spelen, variërend van 6 t/m 30 beurten per missie. De beginner is voorlopig zoet, want als 'instapmodelletje' heeft deze software heel wat te bieden. Alle partijen zullen zeer tevreden zijn over de fraaie documentatie, maar minder in hun nopjes zijn over het ontbreken van een overzicht met de tactische zetten van de tegenstander.

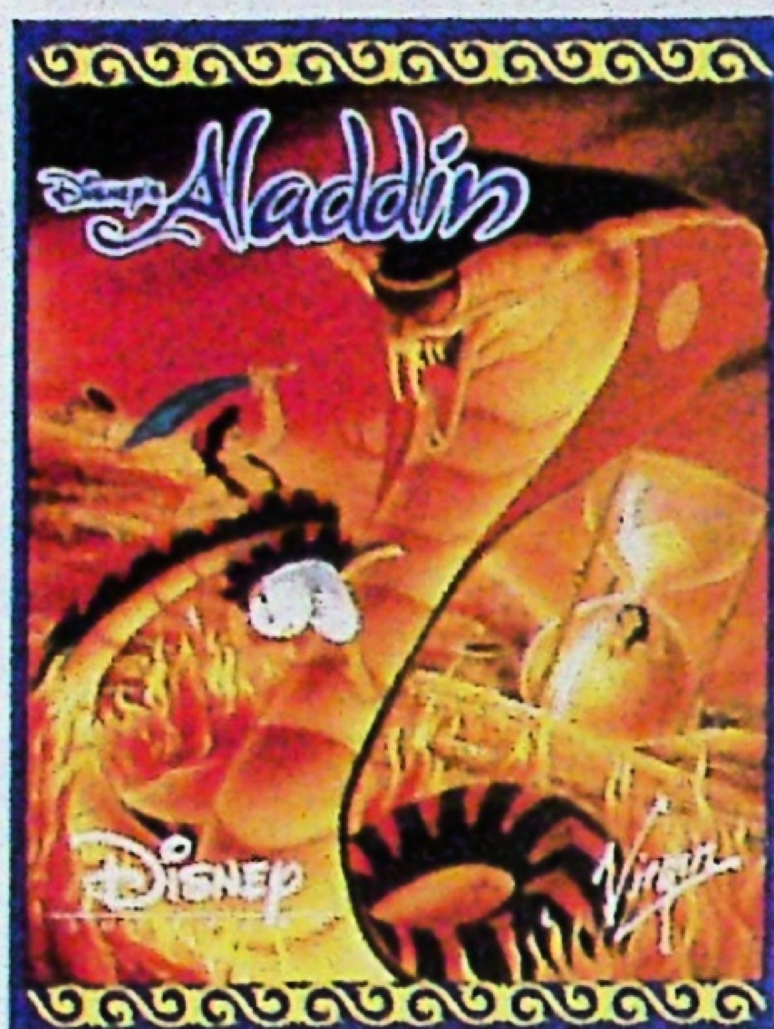
Het pakket behandelt moderne oorlogsvoering in de Perzische Golf en de Indische Oceaan, laat ons modern materieel gebruiken, maar verzuimt ons te informeren via de huidige stand der techniek.

Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	10
PRIJS:	8

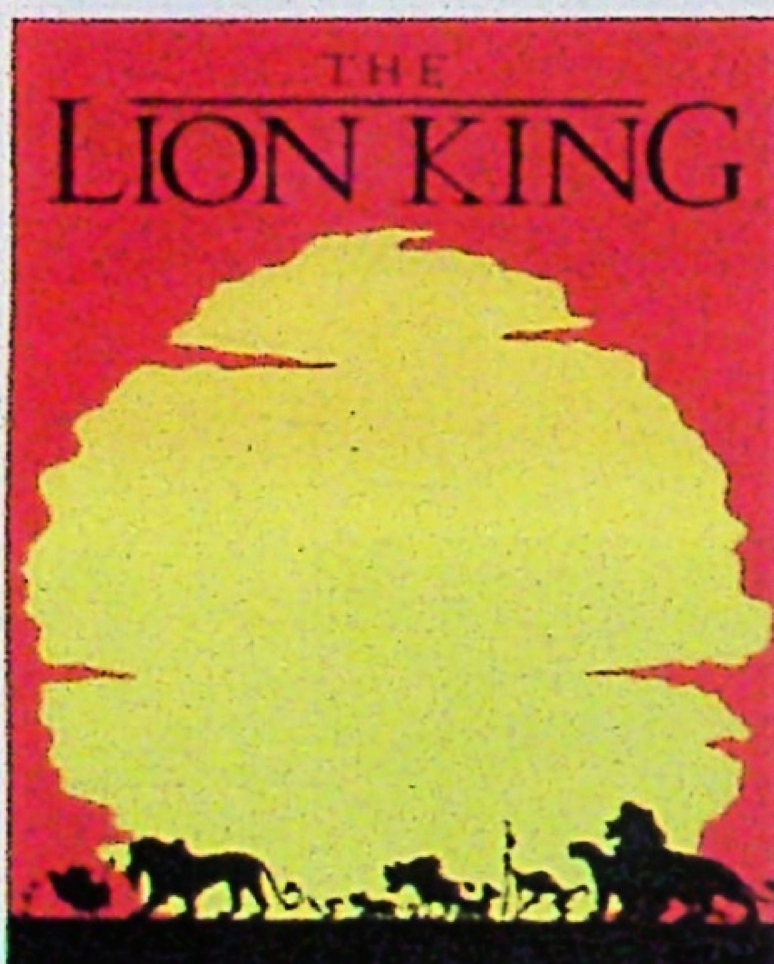
Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

DISNEY'S BIOSCOOPSUCCESSEN NU OOK VOOR PC'S



ALADDIN

Softwarehuis: Disney.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 3.3+, VGA, harddisk.
Keyboard/joystick/Gravis joypad.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 79,=



The **LION KING**

Softwarehuis: Disney.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk.
Keyboard/joystick/Gravis joypad.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 89,=

Beide programma's zijn ook uitgebracht voor Amiga en diverse consoles.

Bij beide titels gaat het om platformspellen, zoals we die kennen van de spelconsoles: doorspelen tot je een ons weegt, geen passwords of SAVE- mogelijkheid. De spellen hebben - buiten de opties en items uit de handleiding- bonusrondes en verborgen items. Dit alles om het spel aantrekkelijk te maken als je het meerdere keren wilt spelen. Als je het spel eenmaal hebt uitgespeeld, kun je je nog toeleggen op het halen van een hogere score of het vinden van extraatjes. De disketteversies hebben één nadeel: ze zijn beveiligd met een code. Meestal geen probleem, maar bij Disney moesten we flink prutsen voordat we in de gaten hadden dat een "chapter" (hoofdstuk) bij hun hetzelfde is als een regel. Tel dus de regels en je vindt het woord dat ingetoetst moet worden!

ALADDIN





ALADDIN is als platformspel net zo flitsend als de film en dat kan voor sommigen net iets teveel van het goede zijn. Slaan, springen, en toch de pijp uit; zo begin je dit spel. Na een tijdje gaat het wat beter en kun je wat meer tijd besteden aan het bewonderen van de leuke plaatjes en de vele grappen die in het spel zitten. Meteen in het begin lig je dubbel van de spugende kameel, de springende en gillende figuren die hun voetjes verbranden op de hete kolen en de gein als je iemand niet goed raakt met je zwaard: hij raakt z'n broek kwijt en vecht verder in z'n onderbroek; je weet wel, zo'n Amerikaanse tent met gekleurde balletjes.

LION KING



Bij dit spel gaat het allemaal iets rustiger, al betekent dit niet dat je echt makkelijk door de velden komt. Je begint dit spel met het leeuwenwelpje, dat uiteraard geen zwaard draagt, maar zich verdedigt door te brullen (op die leeftijd stelt dat nog niet veel voor, maar naarmate het spel vordert groeit de stem mee met het lichaam) en z'n klauwen uit te slaan. Ook in dit spel kom je veel grappige situaties tegen, maar de echte (on)gein uit ALADDIN ontbreekt.



BEELD, GELUID en BEDIENING

Het spel moet gespeeld worden met het toetsenbord of met een joypad (Gravis 4- button joypad compatible). Met een gewone joystick wil het vaak niet lukken, daar slechts 1 of 2 vuurknoppen worden ondersteund en het spel een knopje meer nodig heeft, zodat je steeds een hand in de buurt van het toetsenbord moet houden.
De beelden zijn uitstekend bij beide spellen. Dat geld ook voor de animaties en de scrolling. Muziek (in stereo) en geluidseffekten zijn volop aanwezig, maar spraak ontbreekt bij Aladdin in het geheel en is bij Lion King slechts beperkt aanwezig. We hopen dat er nog CD-ROM versies komen, waarop meer spraak te beluisteren is, want de films hadden op dat gebied ook heel wat te bieden.

KONKLUSIE

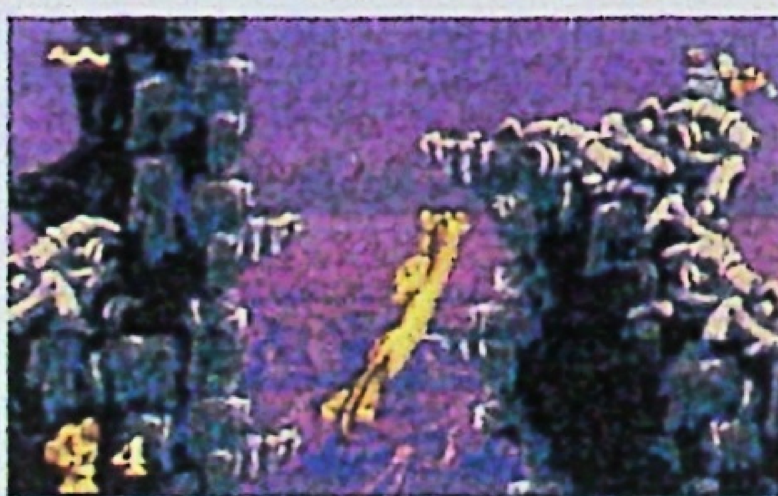
Beide spellen zijn gewoon erg goed en ook nog eens heel redelijk geprijsd. De verschillen zijn dusdanig klein, dat we met één eindoordeel kunnen volstaan voor beide titels.

Kostelijk!

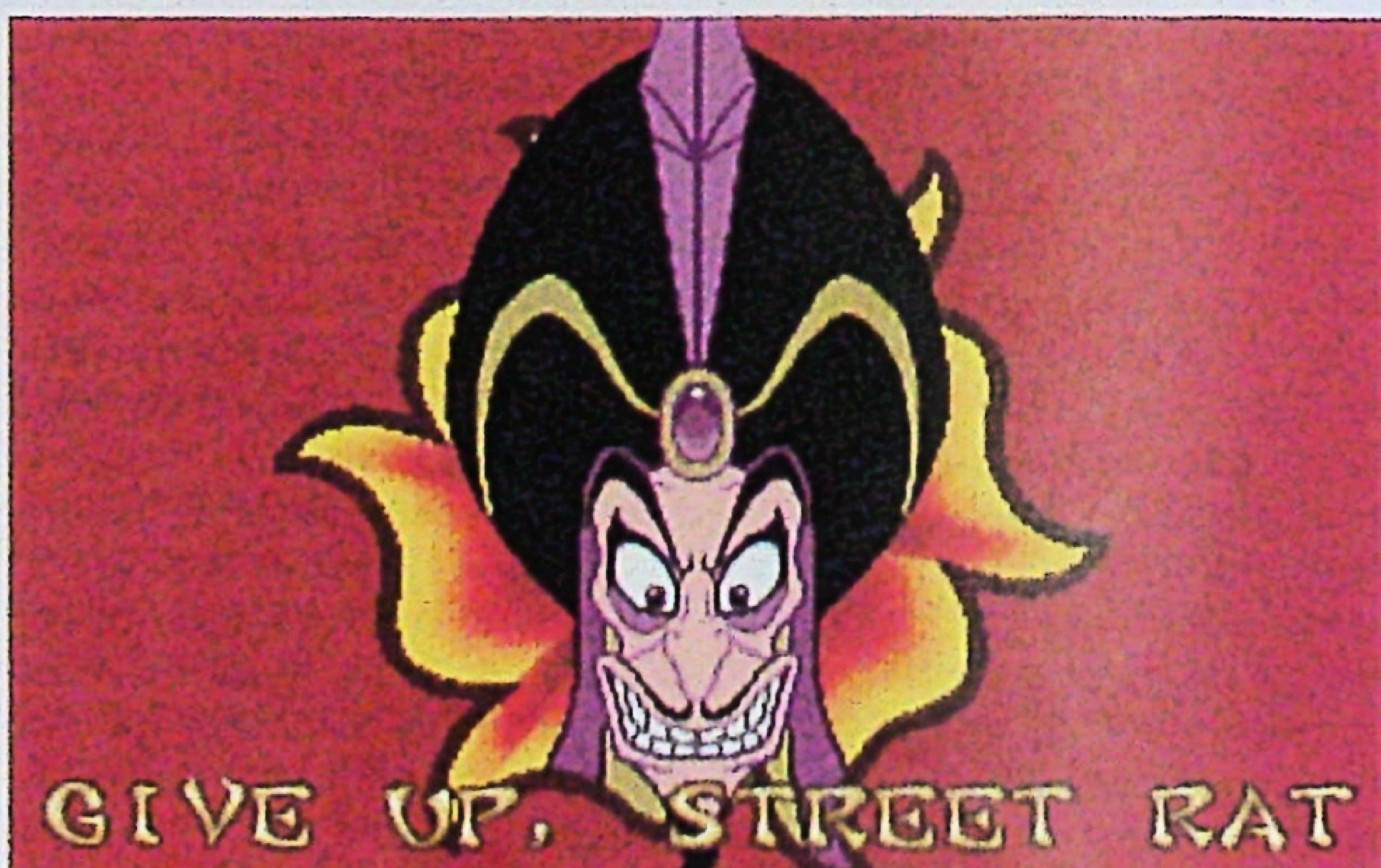
Alfred en Jocelyn

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.







ISHAR 3: THE SEVEN GATES OF INFINITY

**Softwarehuis: Silmarils.
Min. 80386SX, min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 99,95**

Ook uitgebracht op diskette en voor Atari, Atari Falcon, Amiga 500/600 en Amiga 1200/4000.



De sobere kartonnen doos bevat de handleiding op A5 formaat met zwarte omslag, een foldertje van distributeur Daze voor het bestellen van de oplossing (in het Duits of in het Engels) en het zilveren schijfje in een plastic mapje.
Het is niet nodig dat je de vorige twee delen gespeeld hebt, maar voor belangstellenden is in het boekje een korte inhoud van het voorafgaande opgenomen. Zo weet je in ieder geval wie Shandar is, de "Monk of Chaos", tegen wie je het in ISHAR 3 ook weer moet opnemen.

CONJUNCTIE

ISHAR 3 speelt zich af in een fantasiewereld, waar een conjunctie van planeten, sterren en de twee manen van de thuisplaneet op til is. Als voorbode hiervan duiken er in de stad Koren-Bahnir steeds meer teleports op, waardoor tovenaars verschijnen, die niet veel goeds in de zin hebben. Bij de grote samensmelting zal Shandar terugkomen in de gedaante van een draak met totale vernietiging als gevolg.

SAAMHORIGHEID

Om Shandar's euvele plannen te verijdelen moet er een groep helden er op uitgestuurd worden en voor het eerst krijg je van Silmarils de gelegenheid zelf een "party" samen te stellen. Zoals bij Role Playing Games gebruikelijk is kan er gekozen worden uit verschillende rassen en beroepsklassen, de figuren kunnen voorzien worden van een passend portret en als de 5 groepsleden naar je zin zijn, kunnen ze gewapend met een enkel zwaard de stad gaan verkennen.
Hier krijg je echter te maken met een Frans rottigheidje: jij kunt nog zo tevreden zijn over de samenstelling van de groep, maar als de leden onderling niet met elkaar overweg kunnen, kom je al gauw in de problemen. "Cohesion" oftewel saamhorigheid is een zeer belangrijke eigenschap en hoe lager die is dan 100%, des te groter de problemen. Je kunt controleren hoe de verstandhouding is door het symbool van "eerste hulp verlenen" aan te klikken en als iemand zegt: "Ik weiger hem of haar te helpen", dan is het mis. Je kunt ook het symbool "groepslid ontslaan" activeren, waarbij de meerderheid beslist of de persoon in kwestie mag blijven of niet. Wie dat allemaal te omslachtig vindt, kan ook naar de herbergen gaan en daar recruteren.
Je moet je sowieso niet teveel hechten aan de personages, want in de loop van het spel moeten er in ieder geval twee ontslagen worden. In het uiterste geval, als niemand ze wil laten gaan, kan één van de anderen ze vermoorden, waarbij interessante kettingreakties kunnen ontstaan, die soms de dood van de hele groep ten gevolge hebben. Tenslotte kan een ontevreden groepslid de boel in de steek laten tijdens het slapen in een herberg en neemt dan ook geld en andere bezittingen mee of je komt tot de ontdekking dat men tijdens gevechten elkaar staat af te maken in plaats van de vijand.

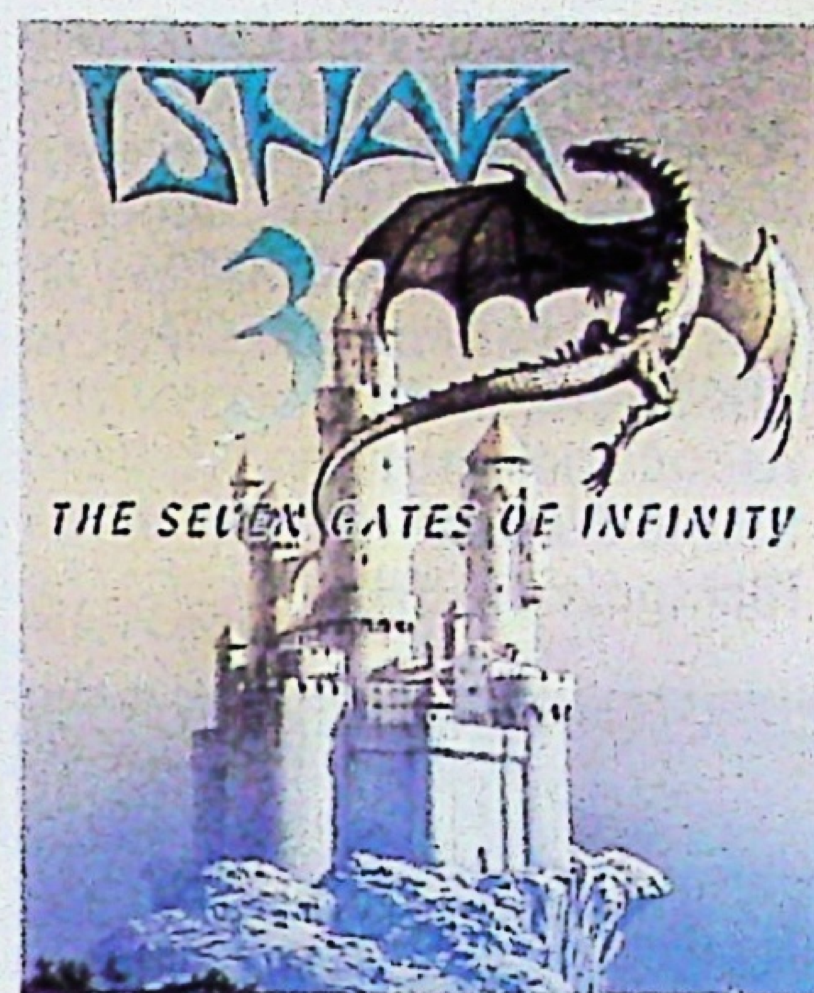
KOREN-BAHNIR

Deze stad is het middelpunt van het spel, waar je iedere keer weer terugkomt. Dit is tevens de enige lokatie die voorzien is van automapping. Alle belangrijke gebouwen hebben een eigen kleur, winkels en herbergen worden ingekleurd zodra je er binnen bent geweest. In het begin is er nog niet zoveel te beleven: je krijgt de opdracht naar een zekere persoon te gaan, die je op zijn beurt doorstuurt naar een ander, mits je een lekker flesje voor hem meeneemt. Om aan geld te komen, kan er gevochten worden met straatbendes, die op vaste plaatsen binnen de stad rondhangen. Het vechten gaat op dezelfde manier als bij de oude Ishars: de wapens worden met symbolen weergegeven en met de muis klik je deze aan. Hetzelfde geldt voor de spreuken, waarover de magiërs en de geestelijken (in dit spel "clerks" geheten) beschikken. Intussen rammen je tegenstanders lustig door, dus je moet zeer snel met je muis zijn. Soms kun je een paar stappen naar achteren gaan om even bij te komen, maar die truc gaat lang niet altijd op.
Nadat je de eerste teleport hebt gevonden en er doorheen bent gegaan, kom je in een totaal andere wereld en heb je geen automapping meer. Later in het spel is het aan te bevelen zelf kaarten te tekenen, want vooral de "dungeons" op het eind zijn behoorlijk ingewikkeld.

BEELD EN GELUID

ISHAR 3 is in alle opzichten een ouderwets RPG, wat voor de liefhebber een voordeel kan zijn. Spraak hoef je dan ook niet te verwachten: alle teksten worden uitsluitend via het beeldscherm vertoond, naar keus in het Frans, Duits, Engels en Spaans. Muziek komt nauwelijks voor: bij het opstarten een jankerig deuntje en tijdens het spel af en toe een riedeltje, dus die stond bij mij op "off". Wel goed zijn de geluidseffekten, zowel tijdens gevechten als onderweg.
De beelden zijn vrij statisch met sporadisch wat animatiewerk, maar vooral de achtergronden zijn binnen de stad zeer gedetailleerd getekend, terwijl buiten de stad gebruik is gemaakt van fotomateriaal. Zo zijn er "dungeons", die zich afspelen in bossen of oerwouden, waarin de tegenstanders insekten zijn en tijgers. Deze komen behoorlijk realistisch over. De "ijswereld" vertoont zeer veel gelijkenis met de (Franse) Alpen en is één grote fotomontage van dit gebied, waar je vecht tegen ijsberen en tegen roedels wolven, die de nare gewoonte hebben om over je heen te springen en dan de zwakste groepsleden





aan te vallen, welke jij juist ter bescherming achteraan hebt geplaatst.
De eindronde vindt plaats in een echte "dungeon", een gangenstelsel dus en daar zijn de tegenstanders weer getekende fantasiefiguren.

KONKLUSIE

Wie de eerste twee Ishars met plezier heeft gespeeld, zal dit derde deel zeker waarderen, want naar mijn mening is dit de beste van de drie. Nieuwelingen op RPG gebied moeten er rekening mee houden, dat het er allemaal niet zo mooi uitziet als we tegenwoordig gewend zijn en dat de moeilijkheidsgraad hoog is. Aanvankelijk lijkt het best makkelijk, maar vooral in de gangen op het laatst krijg je te maken met de geijkte RPG raadsels. Hendels in de muren om deuren te openen en te sluiten, gangen waarin speren op je afgeschoten worden en waar je nog net iets ziet liggen voordat de hele ploeg het loodje legt en deuren, die met geen mogelijkheid zijn open te krijgen. Mijn laatste opdracht is de draak te vinden, maar voorlopig lukt me dat nog niet.

Jocelyn.

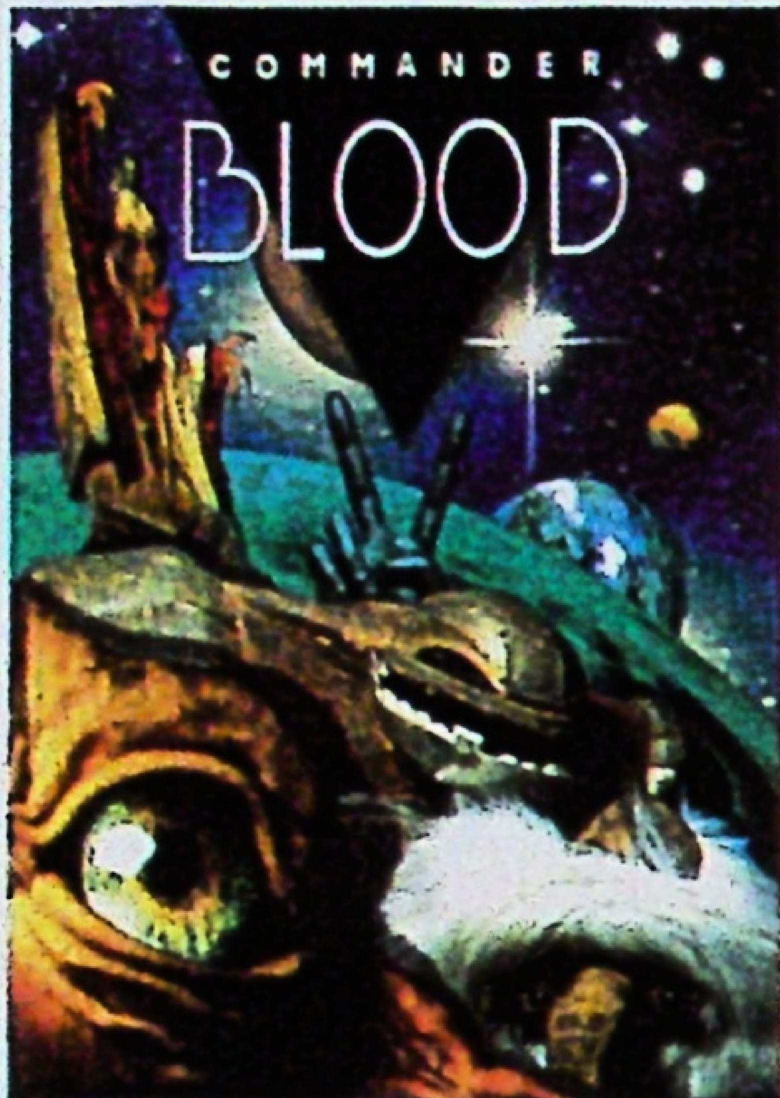
BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



COMMANDER BLOOD

**Softwarehuis: Cryo.
Min. 80486DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, MSCDEX 2.21+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 99,=**



Op de harddisk is 8Mb. ruimte nodig. Het programma neemt genoegen met een single-speed CD-ROM drive en de VGA kaart heeft voldoende aan 512Kb.



We zullen eerst eens even terugblikken naar 1990 en wel naar Software Gids nr. 1, waarin we de recensie vinden van de Nederlandse low-budget versie van CAPTAIN BLOOD. Toen waren we vol lof over het alternatieve (Franse) programma, ondanks dat het toen uitgevoerd was in 4-tinten CGA (kleuren kun je dat niet noemen) en op één enkele 5.25"DD (ja, slechts 720Kb.) diskette stond.
Nu staat de opvolger, na 5 jaar, op 1 enkele CD-ROM en onze enige hoop is dat de Fransen nog steeds in staat zijn een echt alternatief te bieden voor de Amerikaanse dump, die -op enkele uitzonderingen na- toch voornamelijk bestaat uit trends, jatwerk en commerciële kreten.

ANDERS

Meteen na het opstarten blijkt dat dit spel anders is, heel anders. I.p.v. het gebruikelijke pijltje als mousepointer verschijnt een enorme hand in beeld met een E.T.-vingertje, waarmee we naar een menu of een balletje kunnen wijzen. Raak je zo'n balletje aan of maak je een keuze in het menu, dan gaat een geheel nieuwe wereld voor je open. Alles is anders dan dat we gewend zijn. Geen gewone tekeningen of filmbeelden, maar ware kunstwerkjes verschijnen op het scherm. Met muziek en geluid is al net zo: mooi en vooral anders.

COMMANDER BLOOD is een science-fiction adventure waarin je door het reizen tussen planeten, praten en handelen met aliens en communiceren met de boordcomputer het verhaal tot een goed einde moet brengen. Dit is allemaal heel vertrouwd en al vele malen opgevoerd. Anders zijn de beelden hierbij. De planeten zijn geen gangbare bollen met of zonder atmosfeer, wolkjes of water, de aliens zijn echte aliens, dus geen mensen met grote oren of apen die sterke menselijk trekjes vertonen. Uiteraard horen we alle aliens wel, maar verstaan we ze niet en moeten we afgaan op de vertaling van de computer. In tegenstelling tot het gebruikelijke elektronische materiaal, dat in de toekomst meestal wordt gebruikt, is hier de boordcomputer degene met de sterkste menselijke eigenschappen. Alles wat de aliens zeggen wordt in twijfel getrokken en de computer wil maar niets liever dan ver weg blijven van alles wat vreemd is en bij voorkeur op een rustige planeet naar de supermarkt gaan of ergens een borrel drinken.
Tussendoor moet je wat puzzelen en zit er wat aktie in het spel. Zo moet je, al vliegend, een Blox op een Mantas plaatsen om er Bionium van te maken. Blox pakken is echter diefstal, dus zodra je een Blox hebt, wordt er op je geschoten. Hoe deze elementen eruit zien moet je zelf uitzoeken.
In deze spelomgeving moet jij op zoek naar het "enige echte zwarte gat" om daar een stokoude en zeer vermoeide man terug te sturen in de tijd, waarna hij zal proberen de geschiedenis te veranderen.
Ik denk dat ik het wel haal, maar die oude man.....

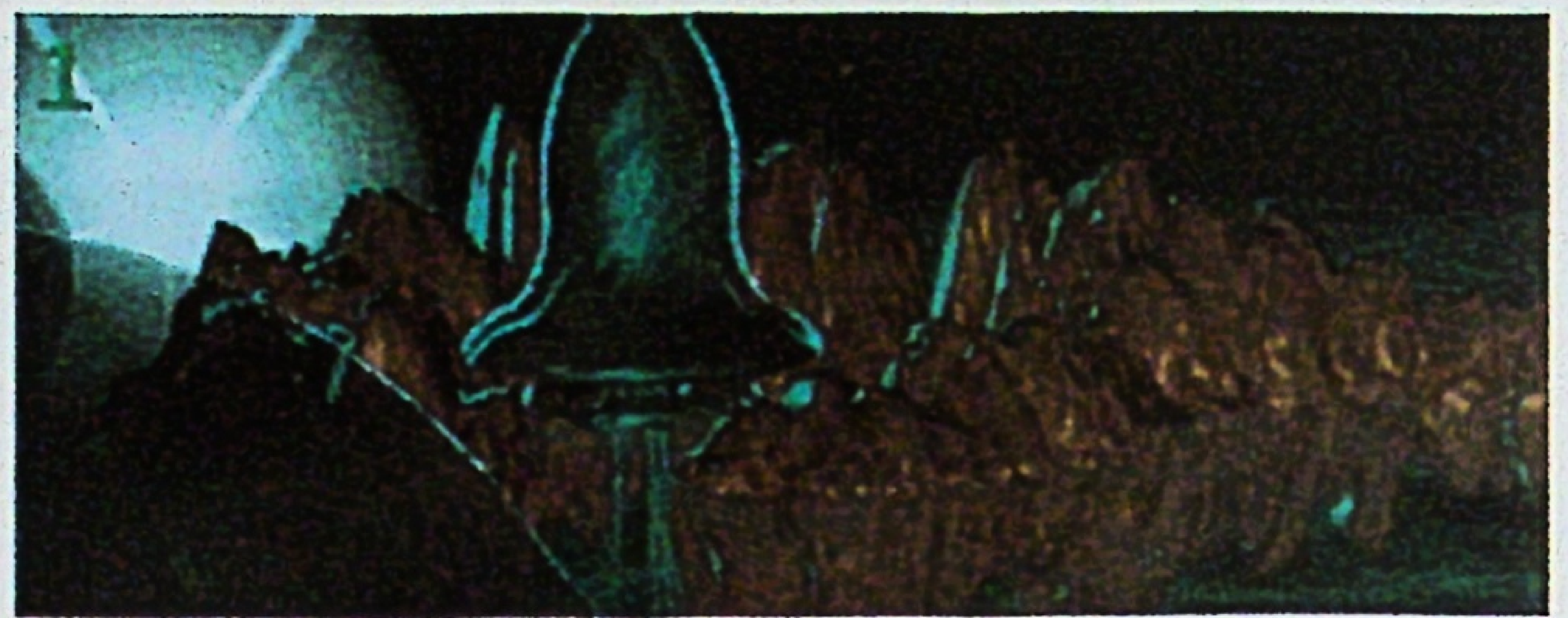
WAARDERING

Ik zou hier wel 2 pagina's over vol kunnen schrijven, zo fraai is dit pakket, maar dan zou ik veel te veel verraden en dat is zonde. Ga zelf maar op onderzoek uit.
Om ook anders te zijn eindig ik met een geschreven waardering:
Ik geef een 10 voor de beelden. Niet omdat deze beter of mooier zijn dan bij andere spellen, maar omdat het hier om ware kunstwerkjes gaat. Scrolling en animaties zijn uitstekend.
Het geluid krijgt een 9. De muziek en geluidseffekten zijn heel apart en de aliens kun je niet verstaan. Zo hoort het!
De spelkwaliteit krijgt eveneens een 9. Niet omdat het spel beter, lastiger of uitgebreider is dan andere spellen, maar ook weer omdat het zo anders is dan we gewend zijn, zodat het een verademing is om het spel te spelen.
De handleiding krijgt een 8. Deze is het enige normale bij dit spel.
De prijs is weer een 9, want bijna FL. 100,= is erg weinig voor deze Franse artistieke prestatie.

Zoiets kom je dus helaas maar eens in de 5 jaar tegen, of misschien is dat maar goed ook. Anders wordt ook dit weer heel gewoon.

Alfred.

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

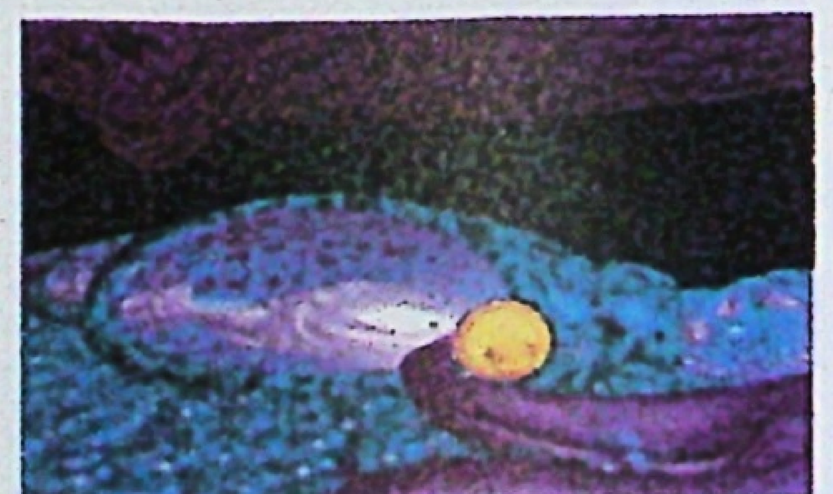














VORTEX

Softwarehuis: Hyperbole Studios.
Min. 80486SX, min. 8Mb., DOS 5.0+, Windows 3.1+, (S)VGA, harddisk, double speed CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Windows compatible geluidskaarten.
Richtprijs: FL. 149,=









Aanbevolen: 80486DX, SVGA. Op de harddisk is 5Mb. ruimte noodzakelijk en 15Mb. aanbevolen.

VORTEX is een vervolg op QUANTUM GATE. Een kleurrijke doos geeft de volgende inhoud: een reclame-folder, installatie-folder en een handige hard-plastic CD-doos met 3 CD's. Op de 'flaps' van de CD-doos bevindt zich de wat magere spelhandleiding. De software installeren (onder Windows) geeft weinig of geen problemen.

Het verhaal

We schrijven het jaar 2057. Met de aarde gaat het niet al te best. Door de vervuiling dankzij de mensheid is het nog maar een kwestie van afwachten tot het eind daar is. Gelukkig is er een aantal wetenschappers, dat denkt een oplossing gevonden te hebben voor dit drama. Zij ontdekten een manier (Quantum Gate) de planeet AJ3905 te infiltreren. Deze niet al te vriendelijke planeet (bevolkt door agressieve insect-achtige wezens en beschikkend over een giftige atmosfeer) heeft een enorme hoeveelheid iridiumoxyde (voor de natuur- en scheikundigen onder ons). Met deze materie is het volgens die wetenschappers mogelijk het onafwendbare einde der aarde tegen te gaan.
Jij kruipt in de rol van Drew Griffin, die onlangs zijn vriendin bijna verloor in een verschrikkelijk auto-ongeluk. Drew wordt, nadat hij kennis heeft gemaakt met zijn commandant Saunders en wetenschapper Marks naar AJ gestuurd in een pak, beschermend tegen de atmosfeer daar, en met een helm die communicatie/informatie mogelijk maakt. Je maakt kennis met Michaels, een soldaat uit je peloton die je waarschuwt: de informatie die je krijgt via je helm is gelogen; in werkelijkheid word je zodanig misleid dat je moordopdrachten zit uit te voeren, bedacht door de U.N. De misleiding zou ook komen door een drug die je toegediend hebt gekregen. Michaels geeft je het tegengif. Je beleeft het e.e.a. om tenslotte Michaels dood terug te vinden. Je vertrouwt het zaakje nu niet meer. Je gebruikt het tegengif waardoor je in slaap valt, droomt van een gevleugelde vrouw en tenslotte ontwaak je in een ziekenhuis, waar iedereen vriendelijk tegen je is. Wat is er gebeurd, wat is er aan de hand etc.? Aan Drew (jij dus) de taak alle vragen en geheimen te ontraadselen.

VORTEX is eigenlijk geen spel. Je zou het een interactieve film kunnen noemen waaraan ca. 30 acteurs hun medewerking hebben verleend (tegen waarschijnlijk een fors salaris). Deze acteurs kom je her en der tegen en lijken zo weggelopen te zijn uit Woodstock; ze zien eruit als flowerpower hippies. Er komt, volgens de makers, ca. 6 uur aan digitale video's in voor. Mocht je de muziek mooi vinden, ik vond dat zeker, dan bestaat de mogelijkheid daaraan te komen (RGB-records, CD of cassette). De bediening van het spel bestaat uit ikonen (de betekenis ervan staat beknopt uitgelegd in de handleiding), een simpele klik is voldoende om 'actie' te verkrijgen. Deze bestaat uit praten (veel praten overigens) of rustig afwachten waar de makers ons nu heenbrengen. Het verhaal volgt geen strak scenario, beter gezegd, je bepaalt het verloop van het verhaal zelf, naar gelang jij bepaalde ikonen zult aanklikken. Wat er dan gebeuren gaat is vaak onvoorspelbaar. Dit alles is aantrekkelijk om het hele 'spel' vaker te spelen.

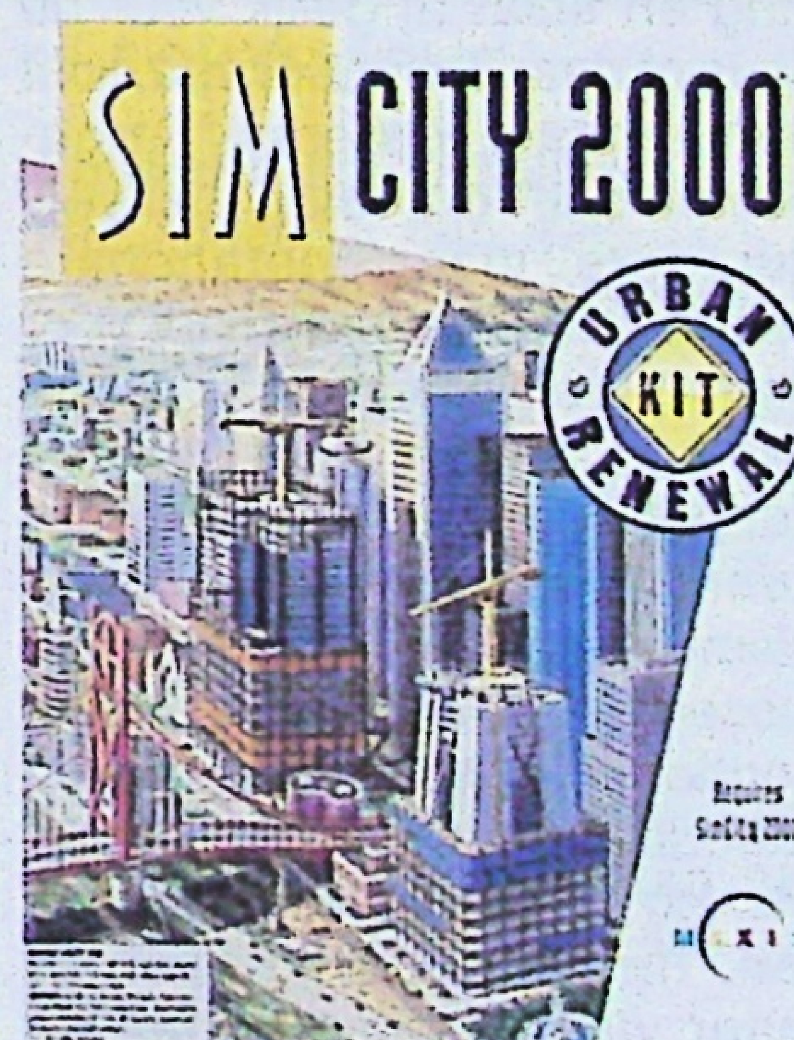
KONKLUSIE

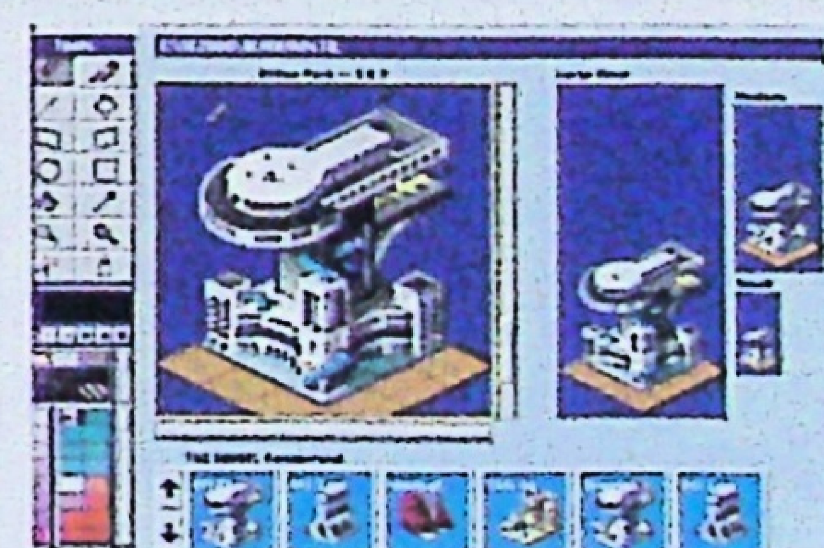
VORTEX is een science-fictionachtige interactieve film waarin jij de hoofdrol speelt en zelf bepaalt hoe het verhaal zich ontwikkelt en hoe het afloopt. Je zult ontzettend veel moeten praten -een goede Engelse taalkennis is dus vereist- om ook maar iets van het verhaal te snappen. VORTEX is meer bedoeld voor de onervaren adventure-speler: veel plaatjes kijken, er valt niets te puzzelen, geen items, save is niet mogelijk (automatische save) en ook overbodig. Vrijwel alles draait om wat je zegt. Een echte adventure-speler heeft het weinig te bieden. Er is inderdaad sprake van vele 'filmpjes' maar deze zijn nogal statisch: er beweegt niets, behalve de aangesproken persoon. Voor de liefhebbers van dit genre: puur visueel vermaak en niet meer dan dat.

Peter Postma.

BEELD:	7
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.





SimCity 2000 URBAN RENEWAL KIT

Softwarehuis: Maxis.
Werkt alleen met SimCity 2000.
Diskette: 3.5"HD.
Richtprijs: FL. 49,=

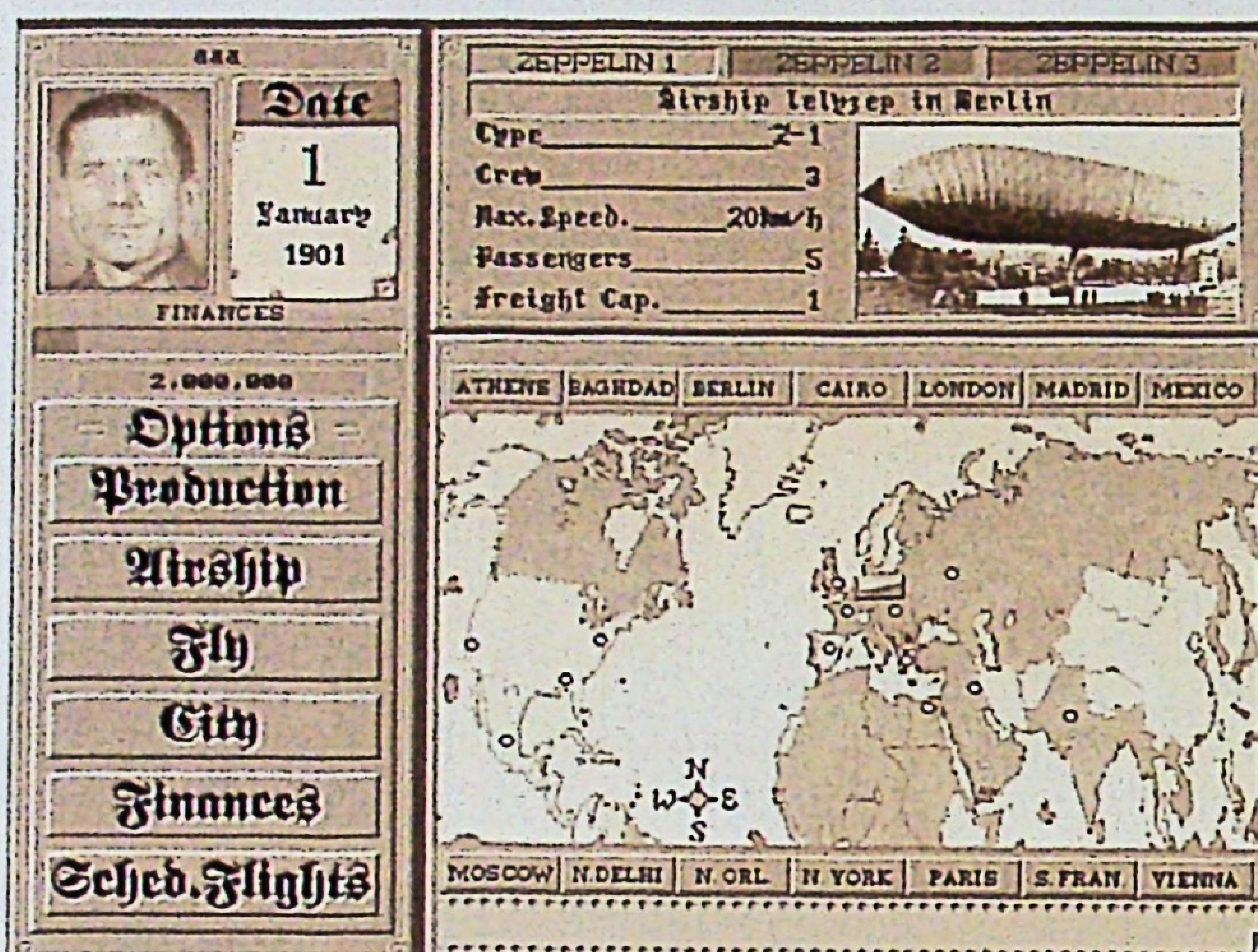
Nu eens geen datadisk met wat scenario's, maar een pakket waarmee je steden kunt veranderen. Met deze kit kun je zelf gebouwen ontwerpen en inkleuren, maar ook kunnen 2 sets ingeladen worden (standaard set en futuristische set) om deze naar eigen smaak aan te passen. Wie niet wil tekenen kan de bestaande gebouwen aanvullen met kant-en-klare onderdelen, die a.h.w. aan de bestaande ontwerpen geplakt kunnen worden. Het pakket heeft ook de mogelijkheid de steden uit te printen. Er wordt een hele reeks printers ondersteund waaronder de Epson series, de diverse HP printers en diverse Postscript printers.
Het pakket is erg flexibel en heeft veel mogelijkheden.
Erg leuk!

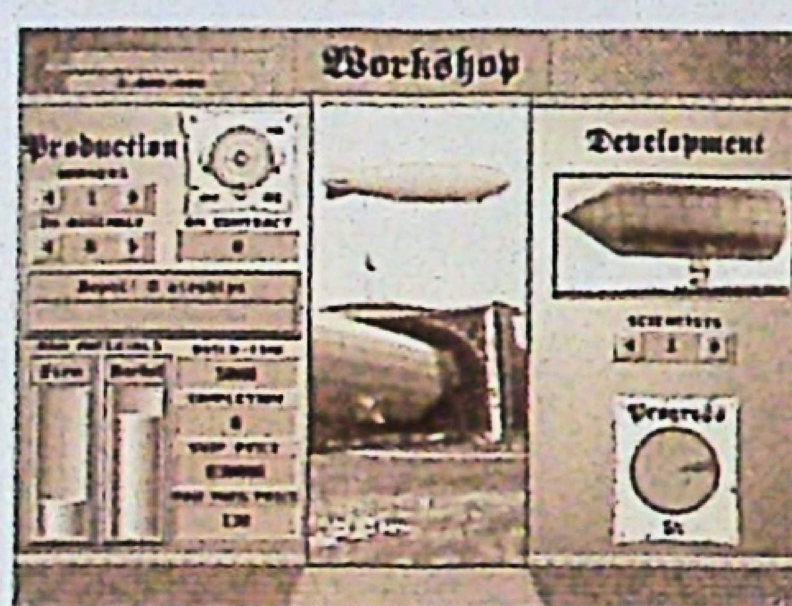
Beschikbaar gesteld door D+S Software.

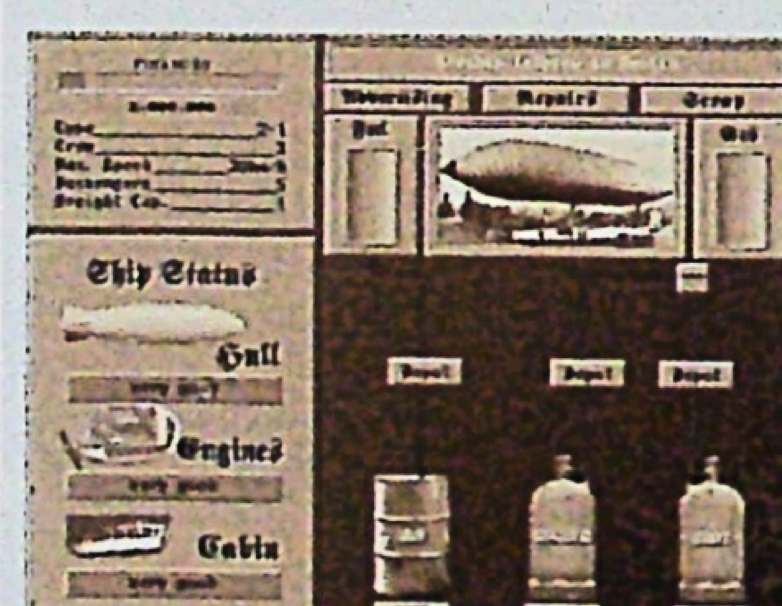
ZEPPELIN Giants of the Sky

Softwarehuis: Ikarion.
Min. 80286/16Mhz., min. 1Mb., DOS 6.0+, MSCDEX 2.1+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1-2.
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 119,=









Het spel wordt uitgebracht op CD-ROM en kan ook vanaf de CD worden gespeeld. Dat heeft echter lange wachttijden tot gevolg, dus het is handiger om het spel in zijn geheel op de hard disk te zetten.

De ondergang van de zeppelin Hindenburg op 6 mei 1937 is een overbekend stukje historisch nieuws. De meeste mensen hebben die oude journaalbeelden wel eens gezien: de Hindenburg die afmeert in Lakehurst in de Verenigde Staten, en binnen enkele seconden in vlammen opgaat. En daarbij is dan altijd dat rechtstreekse radioverslag gevoegd, van die verslaggever die in snikken uitbarst als de ramp zich voltrekt. Deze historische gebeurtenis, waarbij 63 mensen omkwamen, betekende in feite het einde van het tijdperk van de grote luchtschepen. De indrukwekkende 'reuzen van het luchtruim' zouden de toeschouwers op de grond nooit meer verbijsteren, omdat ze uit de vaart werden genomen. Het computerspel 'Zeppelin' speelt zich af in het tijdperk van deze bovenmaatse klapsigaren: de eerste 40 jaar van deze eeuw.

Het doel van het spel is om vanaf 1900 een Zeppelin-imperium op te bouwen. Daarbij wordt de speler tevens door de geschiedenis gevoerd. Historische gebeurtenissen, zoals de Eerste Wereldoorlog, hebben een sterke invloed op het spel. Hoewel Frankrijk, Engeland en de Verenigde Staten ook een rol hebben gespeeld bij de ontwikkeling van het luchtschip, is het toch vooral een Duitse aangelegenheid geweest. Graaf Ferdinand von Zeppelin was de vader van het luchtschip met de vaste romp en zijn naam zou voor eeuwig met zijn geesteskind verbonden blijven.

De speler begint het spel als de graaf of als één van de andere luchtschip-pioniers (een bijpassende foto kan gekozen worden) en krijgt een bedrag van twee miljoen Engelse Ponden tot zijn beschikking. Dat lijkt heel wat, maar je bent het binnen de kortste keren kwijt in het geldverslindende bedrijf.

Zeppelin wordt gespeeld aan de hand van een groot aantal schermen, die toepasselijk in oud bruin zijn uitgevoerd. Het is alsof je in een oud boek bladert. Veel historische foto's en Duitse Gotische letters dragen bij aan de sfeer.

De speler krijgt één van de eerste Zeppelins tot zijn beschikking en staat al gelijk voor de keus of daar het goedkope, licht ontvlambare waterstof in gepompt moet worden of het veel duurdere, maar onbrandbare helium. Nog wat brandstof voor de motoren erbij en de eerste reis kan al gelijk beginnen. De zeppelin kan worden ingezet voor het vervoer van passagiers en vracht. De reizen gaan tussen de grote steden: Berlijn, Londen, Parijs en bijvoorbeeld Athene in Europa, New York, Mexico en New Delhi daarbuiten. In het begin kunnen er maar vijf passagiers mee en niet veel vracht, maar naarmate je betere en grotere zeppelins ontwikkelt wordt dat beter.

De zeppelin, door de Duitsers meestal als 'Luftzug' (LZ) aangeduid leek lange tijd een goede toekomst tegemoet te gaan. De luchtschepen waren aanzienlijk sneller dan de gewone passagiersschepen en veel comfortabeler dan de vliegtuigen van die tijd. De vele ongelukken deden de zeppelin echter de das om. Niet alleen het gevaarlijke waterstof was daarvan de oorzaak, ook waren de reusachtige schepen (meer dan 200 meter lang) kwetsbaar voor noodweer. Niettemin stak de LZ 127, die de naam 'Graf Zeppelin' gekregen had, in negen jaar tijd 144 keer de oceaan over en vervoerde veilig 13.000 passagiers tussen Europa en Amerika. Als militair instrument bleek de Zeppelin echter veel te kwetsbaar. In de Eerste Wereldoorlog bombardeerden zeppelins van grote hoogte Londen, maar naarmate de Britse jachtvliegtuigen beter werden nam de slachting onder de luchtschepen sterk toe. In 1940, aan het begin van de Tweede Wereldoorlog, werden de laatste Duitse zeppelins door de nazi's ontmanteld.

De speler kan, net zoals in werkelijkheid, lijndiensten opzetten met luchtschepen. In de vroege jaren staat het oversteken van de oceaan echter gelijk aan zelfmoord, want meestal verongelukt het schip al op de eerste reis. Het is dus zaak om in het begin vooral binnen Europa te vliegen en een goede naam op te bouwen. Op een kaartje van de wereld is de reis van de zeppelin goed te volgen.

De zeppelinmagnaat kan nieuwe zeppelins laten bouwen op de werf in Berlijn en ingenieurs betere luchtschepen laten ontwerpen. Soms moeten zeppelins enkele weken naar de werf voor reparaties en onderhoud. Dat vermindert de kans op ongelukken. Het maken van winst is één van de grootste problemen van het spel. Geld kan worden verdiend met vervoer, maar ook met een reclamecontract, speculaties op de beurs, verkoop van eigen aandelen en het winnen van prijzen voor het vestigen van nieuwe afstands- of hoogterecords met je schip. Verder komt er nog enige romantiek om de hoek kijken: je kan de verleidelijke Rosanne Brixton het hof maken, een zeer gewilde dame van hoog aanzien in die tijd. Met een paar welgekozen zinnen (in de stijl van 'Man Enough', maar dan ouderwetser) kun je veel bereiken. Aangezien Rosanne echter met de internationale jet-set heel wat afreist, dien je zelf ook steeds in beweging te blijven. Zeppelin speelt zich af in beurten. Na een aantal handelingen laat je de kalender een week verder lopen. Kranten en telexen houden je op de hoogte van de gebeurtenissen. Met twee spelers speel je in feite ook tegen de computer. Van onderlinge concurrentie is nauwelijks sprake.

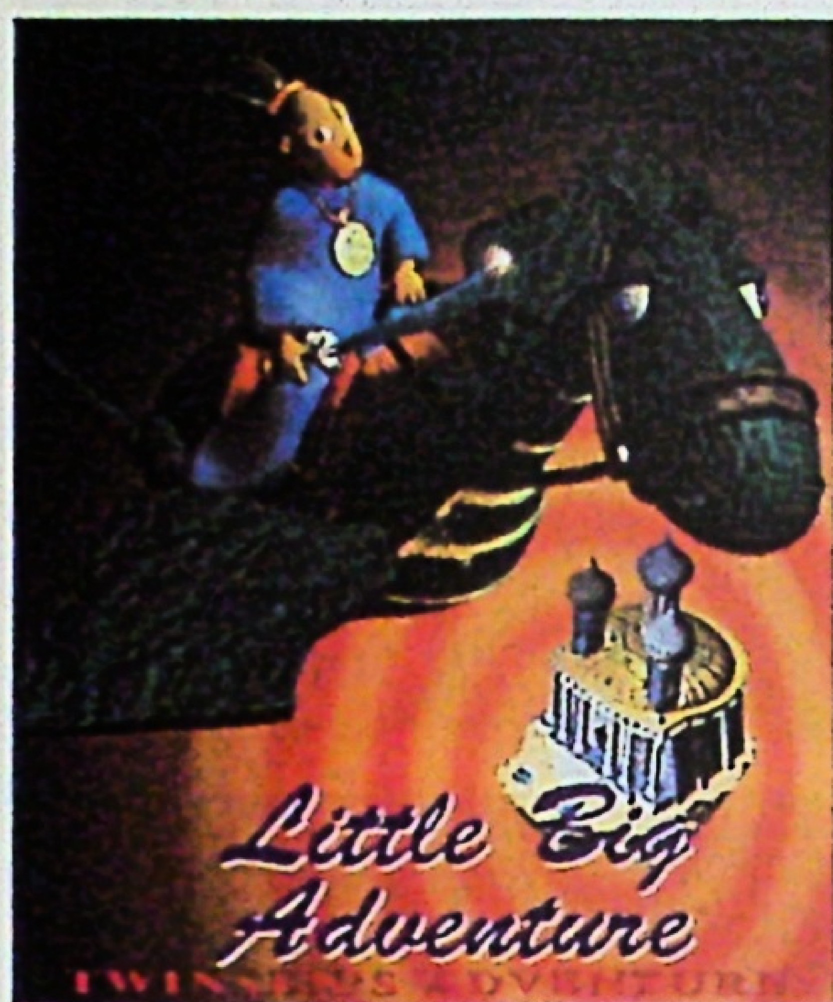
De Duitse programmeurs van Ikarion hebben een gedegen stukje werk afgeleverd. Zeppelin is makkelijk te spelen, maar niet makkelijk om te winnen. Er zit aardige muziek bij, en de gebruiksaanwijzing is prima, met veel aandacht voor de geschiedenis. Toch is het spel met al zijn schermen wel erg statisch. De enige beweging die je ziet is die van de zeppelin op de kaart en de kapitein van je schip die in de houding springt als je een reisdoel opgeeft. 'Jawohl sir' en daar gaat de goede man weer. Misschien hadden de programmeurs ook nog wat bombardementen op Londen moeten inpassen om de spanning te verhogen.

Kortom: Zeppelin is goed in computerbeelden gebrachte interactieve geschiedenis, als spel is het toch wat te tam. Meer iets voor de uiterst beheerste denkers onder ons, die geen wilde bewegingen op het schermen wensen te zien.

Frank Buurman.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

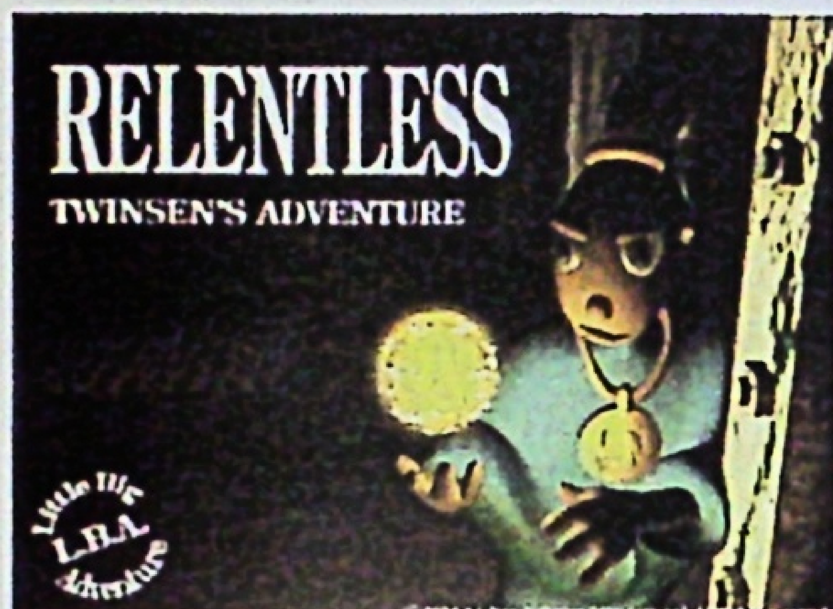
Beschikbaar gesteld door Homesoft.



LITTLE BIG ADVENTURE

Softwarehuis: Adeline Software.
Min. 80486/25Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, double speed CD-ROM drive.
Aantal spelers: 1.
Soundblaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 129,=

Aanbevolen: 80486DX2/66, 8Mb., Localbus SVGA kaart met 1Mb., MIDI compatible soundcard.



RELENTLESS

In Amerika is dit grafische 3-D adventure onder de titel RELENTLESS uitgebracht en met die naam kom je het hier in Nederland ook wel eens tegen. Van oorsprong is dit echter noch Amerikaans, noch Brits. Maker is de Fransman Frederick Raynal, bekend van "Alone in the Dark" en als je de beide delen van die serie gespeeld hebt, weet je al min of meer wat je te wachten staat.

WAAR IS M'N MUIS?

De verpakking had ook bij L.B.A. wel wat platter gekund voor het herbergen van het CD-tje (in plastic doos), een reklameboekje van Electronic Arts en de beknopte, doch duidelijke Engelstalige handleiding. Het installeren levert weinig problemen op en bij het kijken naar de intro is het even wennen aan de wat kinderlijk aandoende graphics.
LITTLE BIG ADVENTURE speelt zich af op de fantasieplaneet Twinsun, waar ene Dr.Funfrock de eens zo vredige wereld heeft veranderd in een politiestaat. De 4 rassen worden door hem gekloond, zodat het moeilijk is te onderscheiden wie een robot is en wie een normale bewoner. Nou ja, normaal? Er wonen Quetches (poppen, die op Japanners lijken met een te strak paardestaartje), Grobos (olifanten), Spheros (ronde mannetjes) en Rabibunnies (nerveuze konijnen).
Held van het verhaal is de Quetch Twinsen, bij het begin van het spel opgesloten in een gekkenhuis vanwege zijn droom, waarin een godin hem bevolen heeft de planeet te redden en aan de tirannie van Funfrock een einde te maken.
Na geconstateerd te hebben dat de achtergronden er in hi-res graphics wel erg mooi uitzien (hoe je over Twinsen zelf denkt is een kwestie van smaak), begint de ellende. Het bedienen van het figuurtje via het toetsenbord moet je echt in de vingers krijgen. Met de CTRL-toets kun je kiezen uit normaal, atletisch, agressief en discreet om Twinsen te laten lopen, rennen/springen, vechten en sluipen. Voeg daar nog het 3-D aspect aan toe en het feit, dat Twinsen voor zijn 'bediener' overkomt als een onbehouwen kluns, die overal tegenaan bonkt en om de haverklap mis springt.

AUTOSAVE

Alsof je het nog niet moeilijk genoeg hebt, is in dit spel ook nog een automatische SAVE ingebouwd. Nadat een lastige sprong je eindelijk gelukt is of je die rotbewaker na 10 pogingen uitgeschakeld hebt, mag je dus niet even lekker SAVEn, maar je moet wachten totdat je een bepaald deel van het spel hebt voltooid. In het begin nadat je uit de kliniek bent gevlucht. Word je dus vlak voor de uitgang neergeschoten, dan klinkt er een hoongelach en kun je het hele traject weer opnieuw doen. Er is wel een mogelijkheid je SAVE-files te kopiëren onder een andere naam en het is raadzaam daar vaak gebruik van te maken.

KONKLUSIE

LITTLE BIG ADVENTURE is een spel voor echte doordouwers met veel tijd en eindeloos geduld. De verhaallijn is heel aardig, de raadsels zijn niet zo erg moeilijk en je krijgt binnen het spel genoeg tips van behulpzame Twinsunners om verder te komen. Dit spel is vooral gruwelijk lastig, als het op behendigheid aankomt, ook als Twinsen eenmaal beschikt over zijn magische bal, waarmee vijanden op afstand neergemaaid kunnen worden.
De muziek is sfeervol, de geluidseffekten zijn voortreffelijk





(je hoort bijvoorbeeld precies wanneer er op een grintpad of over een tapijt wordt gelopen) en spraak is door het hele spel aanwezig.
Een geniaal spel, dat voor mij verpest werd door de bediening en de autosave (en ik ben echt niet de enige), vandaar dat ik de afdeling waardering iets uitgebreid heb om een goed beeld te geven.

Jocelyn.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	8
BEDIENING:	6
AUTOSAVE:	5
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

BLACKTHORNE

Softwarehuis: Interplay.
Min. 80386SX, min. 4Mb., DOS 3.1+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard.
Aantal spelers: 1.
Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 98,=

BLACKTHORNE is ook verkrijgbaar op diskette. van het geheugen moet 2Mb. EMS-geheugen zijn.





Ook alleen met keyboard, maar dan probleemloos, werkt het platformspel BLACKTHORNE. Springen, klimmen, schieten, 'praten', items verzamelen; alles wat een goed platformspel nodig heeft zit hierin. Alle ingrediënten zijn verdeeld over 17 levels, er zijn meer dan 100 tegenstanders en de liefhebbers kunnen hun hart ophalen aan de vele verborgen doorgangen en dito levels.
BLACKTHORNE is 100% amusement, maar niet makkelijk! Wel mooi met fraaie animaties in de stijl van o.a. FLASHBACK.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

WARCRAFT: Orcs & Humans

Softwarehuis: Interplay/Blizzard.
Min. 80386, min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1-2.
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 119,=



Ook uitgebracht op 3.5"HD. Het spel zou met 2 spelers via (nul)modem of netwerk gespeeld moeten kunnen worden, doch dit wilde op de redaktie niet lukken.

Het verhaal speelt zich af in Azeroth, waar koning Wrynn III heerst. In het jaar 559 wordt er aan het hof een kind geboren, dat luistert naar de naam Medivh. De vader is de hofmagiër en de moeder een mysterieuze vrouw, die na de geboorte plotseling verdween. Op 12-jarige leeftijd wordt Medivh de titel gegeven van leerling hofmagiër. De dromen van Medivh zijn echter onzuiver en zwart. Toen zijn vader en honderd clerics probeerden om Medivh te zuiveren, viel de hofmagiër dood neer en zijn zoon in een diepe slaap. Op het moment dat de zoon van de koning de titel kreeg van Prins van Azeroth, verscheen Medivh tijdens de plechtigheid. Medivh gaf de Prins een magische zandloper. Zolang het zand bleef lopen zou het land gezond en gelukkig zijn. Zes jaar later werd het land ziek en de oogsten mislukten. De zandloper liep leeg en op het moment dat de laatste zandkorrel naar beneden viel verschenen er horden onmenselijke wezens. Deze wezens zwermden al moordend over Azeroth. Aan jou de taak om legers te formeren en te trainen en de meedogenloze wezens (Orcs) voorgoed terug te sturen naar de onderwereld.

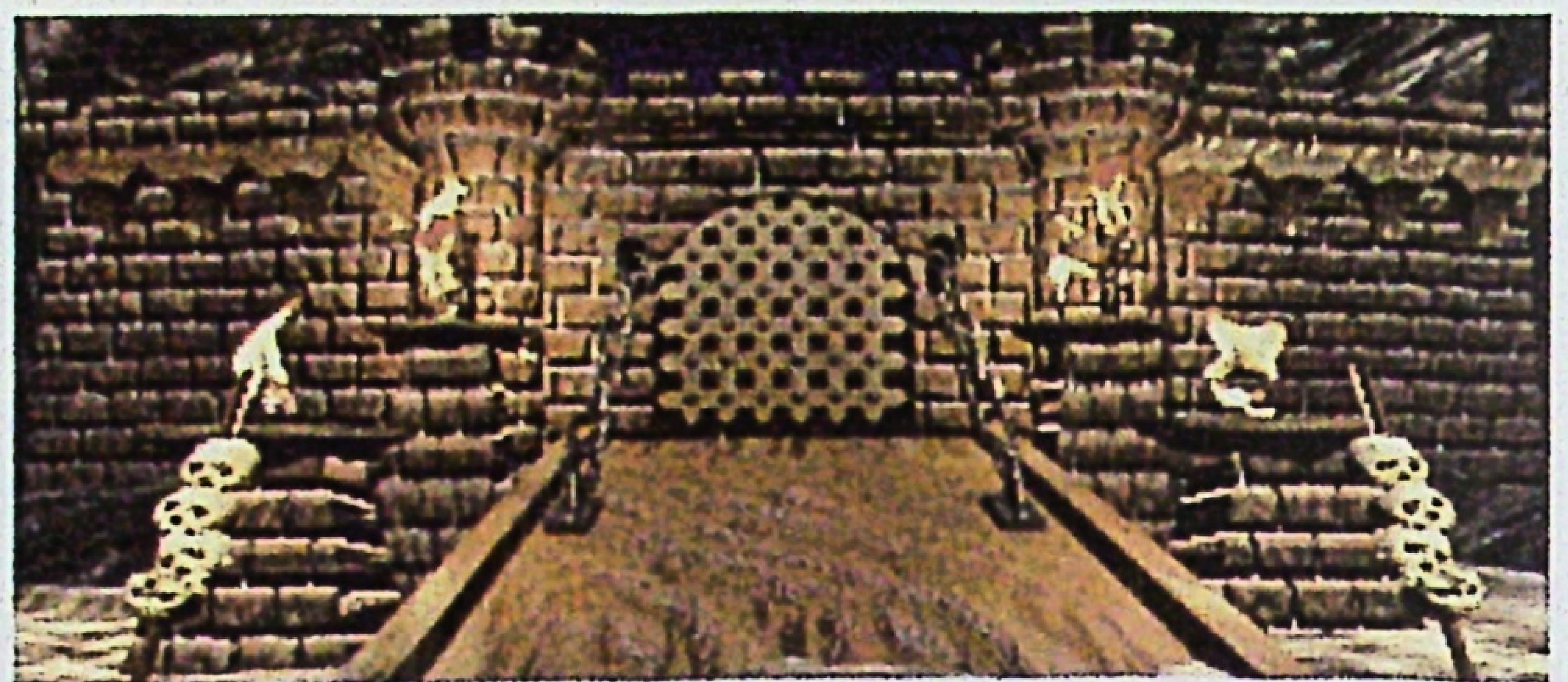
Het spel begint met een fraaie intro begeleid door dito muziek en spraak, althans de CD versie die ik bekeken heb. Na de intro vraagt het programma hoe je wilt spelen: alleen tegen de computer of via een modem, netwerk of nulmodem kabel. Daarna krijg je de keuze om het spel als Orc (Orc campaign) of als mens (Human campaign) te spelen. De mogelijkheid zelf je tegenstander en je eigen legers samen te stellen is de laatste optie. In deze optie kun je ook kiezen uit diverse terreinen.

Je eerste opdracht in de Human campaign is de eenvoud zelve: het bouwen van 6 boerderijen. Hiertoe heb je de beschikking over peasants. Dit zijn hardwerkende lieden, die gespecialiseerd zijn in het delven van grondstoffen en het kappen van hout. Heb je genoeg hout gekapt en goud gedolven, dan kan je een peasant de opdracht geven tot het bouwen van een boerderij. Er is echter een puntje, waarmee je rekening moet houden en dat is dat de Orcs niet stilzitten. Zij gunnen je het plezier van het bouwen van boerderijen niet, en zullen je dan ook aanvallen. In dit level begin je met een dorpshuis, een boerderij, 3 zwaardvechters en een werker. Via het dorpshuis kun je werkers opleiden voor het bouwen van een boerderij. Een boerderij (eigenlijk elk gebouw) kun je niet zomaar ergens neerzetten. Het moet contact maken met een weg, zodat je de infrastructuur van je dorp in de gaten moet houden. Een weg wordt aangelegd door op het dorpshuis te klikken.

Het dorpshuis en de boerderij zijn niet de enige gebouwen die je dorp kunnen sieren. Er zijn o.a. nog:

a) barakken voor het opleiden van zwaardvechters, boogschutters en ridders.
b) houtzagerij voor het maken van pijlen en katapults.
c) smidse voor het maken van zwaarden en schilden.
d) stallen voor het fokken van paarden voor de ridders.
e) kerk voor het opleiden van clerics en het leren van spreuken.
f) toren voor het opleiden van de magiërs.

Het aktiescherm neemt ongeveer 4/5 van je beeldscherm in beslag. Helemaal bovenin wordt de hoeveelheid geld en hout weergegeven die je in bezit hebt. Links bovenin bevindt zich een totaaloverzicht van het stuk land, waar het level zich afspeelt. Eveneens aan de linkerzijde van het scherm bevindt zich nog een scherm waarin je opdrachten kunt geven. Klik je op een gebouw, dan kun je opdrachten geven zoals het opleiden van een werker, zwaardvechter, boogschutter, cleric enz. Klik je op een persoon, dan kun je opdrachten geven zoals





aanvallen, repareren, werken, verplaatsen enz.
Een werker kan o.a. goud delven, hout hakken, gebouwen repareren en oprichten, mits je natuurlijk genoeg geld en hout hebt. Een zwaardvechter en een boogschutter spreken voor zich. In hogere levels krijg je de beschikking over ridders, een katapult, clerics en magiërs. De laatste twee bedienen zich van uiteenlopende spreuken.

De Orcs zijn niet de enige vijanden waar je rekening mee moet houden. In level 4, dat zich afspeelt in een grottenstelsel, bevinden zich Ogres (reuzen die meer kracht bezitten dan hersenen) die je proberen je van je opdracht af te houden. In hogere levels krijg je te maken met o.a. schorpioenen, giftige reuzespinnen, skeletten, demonen, enz. In totaal zijn er 9 verschillende monsters die je het leven zuur maken. De moeilijkheidsgraad van Warcraft wordt goed opgebouwd en bestudering van de handleiding is niet nodig. Het is een prettig speelbaar spel.

Warcraft toont erg veel overeenkomsten met het topspel DUNE-2 (besproken in Software Gids nr. 18). Zo wordt het land alleen zichtbaar indien je er met een persoon of katapult overheen loopt of rijdt. Je moet zorgen voor een goed ontwikkeld dorp met zoveel mogelijk gebouwen en daarnaast een zo groot mogelijk leger. Wel moet ik zeggen dat er in Warcraft meer afwisseling zit. De opdrachten verschillen dan ook per level. Zo zal je in level 4 in een grottenstelsel iemand moeten bevrijden en in level 7 moet je werkers bevrijden die door de Orcs gevangen zijn genomen. Grafisch zag DUNE-2 er iets beter uit. Dat betekent echter niet dat Warcraft er grafisch slecht uitziet. In tegendeel, op beeld en geluid valt weinig aan te merken.
Vind je het niet leuk meer om in de 'Human Campaign' te spelen, dan kun je ook in de huid van de Orcs kruipen, door de 'Orc Campaign' te selecteren. De computer neemt dan de menselijke tegenstander. De uitdaging blijft gelijk maar de beelden verschillen.

OPTIES:
Via de funktietoetsen kun je o.a. je positie saven en weer opvragen, een scherm opvragen om de economische situatie te bekijken, je score en rang opvragen enz. Via toets F10 kom je in het hoofdmenu waar je het spel kunt saven en opvragen, je spel-snelheid kunt regelen, muziek en geluidseffekten aan of uit zetten, enz.

KONKLUSIE

Al met al kan ik over de konklusie erg kort zijn. Ben je (net als ik) iemand die het spel DUNE 2 diverse malen hebt gespeeld en vind je het spel een topper, dan ben je bijna verplicht om dit spel aan te schaffen. Ik heb inmiddels de CD-versie in mijn collectie opgenomen. Kopen dus.

Erik Sonnega.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

MAGIC CARPET

Softwarehuis: Bullfrog.
Min. 80486, min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, SVGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard, joystick, muis.
Aantal spelers: 1-8.
Roland MT-32, AdLib, Sound Blaster, Waveblaster, Pro Audio Spectrum, General Midi.
Richtprijs: FL. 129,=





Heb je toevallig een Pentium onder je desk staan met minstens 16Mb. RAM en een PCI videokaart, dan kun je genieten van geweldige momenten in hires SVGA. Maar dan moet je eigenlijk ook een VFX 1 Virtual Headset en 3D Stereo Goggles hebben, dan pas wordt het echt interessant.
Op een 'gewone' 486 werkt echter ook alles prima en kun je zelfs nog genieten van 3D beelden via het bijgeleverde brilletje. Via een NETBIOS compatible netwerk kun je met 2 t/m 8 personen spelen.

HET VERHAAL

De Oude Goedige Goden maken de aarde en geven alle levende wezens het mana. Dit is een kracht die alleen ten goede gebruikt werd, totdat er een guppie besloot deze krachten tegen anderen te gebruiken. Een ieder knalde wel ergens op een ander met ferme spreuken. De ellende laaide gigantisch hoog op toen vreemde gedrochten met dezelfde machten op jacht waren naar het Mana om zelf sterker te worden en alle volkeren te onderdrukken. Maar gelukkig had men een tovenaar ter beschikking, die de wereld kon redden. Althans, zo stond het geschreven. Maar wie was dan die tovenaar die de 50 werelden zou redden van de ondergang? Juist, jij dus. "Be wary, fly well and cast evil forever from the world". Wat zou het fijn zijn als we dit mogen beleven. Dus... kleedje los en go....!

HET SPEL

De intro is een schitterend werkstuk met soepele beelden, krachtig geluid en prachtige gedaantes die we later in het spel ook tegenkomen. De intro neemt een paar minuten in beslag, dus geniet er maar even lekker van.
Dan is het tijd voor aktie. We beginnen in level 1, de eerste wereld van de 50 die we te gaan hebben. De bevolking van Al Jahan zit met smart op ons te wachten. We staan voor een steencirkel met een spreuk, waar we zachies met ons trouwe Magic Carpet tegenaan glijden. We kunnen het Carpet met de stick, toetsen, en/of muis bedienen. In ieder geval hebben we de 1e spreuk in ons overzichtsscherm staan. We gaan nu natuurlijk niet verraden wat er precies moet gaan gebeuren, want anders is de lol er vanaf. Laten we eens lekker wat gaan vliegen, daar knap je van op. Wauw, wat gaat dit lekker soepel! De besturing (nu met muis) gaat perfect. Via de speakers horen we het ruisen van de wind over het heuvelachtige landschap. Als we veranderen van richting en over de blauwe golvende zee zweven, horen we ook de branding van de zee. Wanneer je boven een dorp vliegt, hoor je de geluiden van de menselijke bedrijvigheid. Het is net de zaterdagmarkt; gewoon lekker gezellig. Het zweven of vliegen boven het glooiende landschap is een gebeuren op zich. Je kunt in ieder geval niet crashen en dat scheelt alweer een stuk.

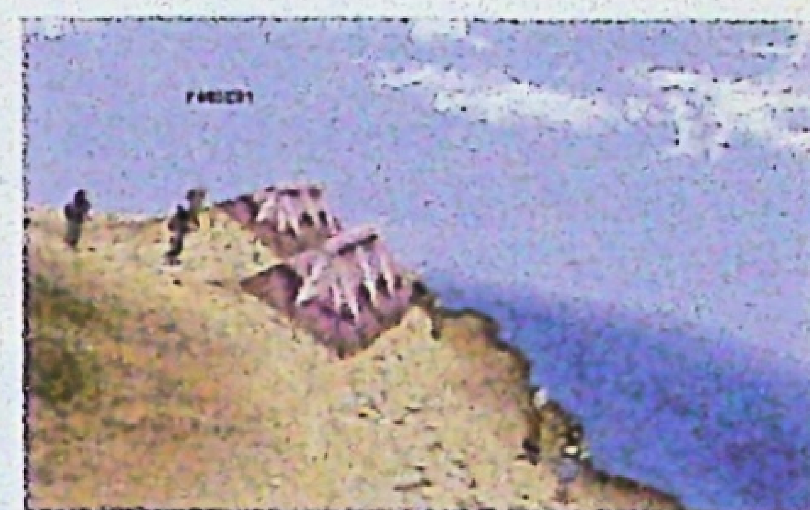
Laten we aannemen dat je ergens een kasteel hebt neergezet om dit te voorzien van de mana, die voor jou en het bestaan van het volk erg belangrijk is. Vanuit je allesziend 'oog' heb je een 'rondom zicht'. Je ziet en herkent de gekleurde stipjes of tekens al snel als je de dunne handleiding even doorgenomen hebt. Ook herken je de rondslingerende spreuken in het gebied. Let op, het barst er niet van, maar er zijn altijd wel enkele te vinden die je nodig hebt ter verdediging tegen de rondvliegende en kruipende creaturen. Als we nu toch daar aangekomen zijn, kunnen we eigenlijk best wel een paar vijanden opsommen. We kunnen b.v. te maken krijgen met uit de kluif gegroeide maden. Ze heten anders, maar ze zien er net zo uit. Ze maken rare geluiden en ze schieten behoorlijk goed. Ze hebben best wel een paar goede treffers nodig alvorens ze exploderen en overgaan in gouden ballen. Verder kun je nog tegenkomen: apen, krabben, draken, emu rijders, skeletten, trollen en nog enkele andere gedrochten. Ook is hun vuurpower erg verschillend en soms zeer snel dodelijk. Maar gelukkig hebben we de mogelijkheid om verschillende spreuken te gebruiken, die soms tot bijzonder verrassende resultaten leiden. Je kunt gebruik maken van (mits je ze kunt vinden): vuurballen, muren van vuur, teleports, vulkanen, meteoren, bliksemflitsen, onzichtbaarheid, kraters, etc. Er is echt genoeg, maar waar en wanneer te gebruiken en bij wie? Misschien een fireballetje extra voor vliegende bijen of draken, die je mana uit je kasteel willen pikken? Het verzamelen van mana wordt voor je uitgevoerd door een ballon. Maar dit kan niet eerder gebeuren dan......! Precies. O ja, pas op voor bosbranden tijdens het gevecht. Je hebt dan wel niet zo'n brandbaar truitje als bij die ene winkel, maar het blijkt dat het voor je tapijtje ook niet echt lekker is. Je ziet je power/health in ieder geval behoorlijk naar beneden kelderen. Je hoort de pijn, voelt hem niet, maar ziet het ergste gebeuren. Jawel, de strijd van de goede magiërs tegen de opstandige gedrochten is echt geen makkie.

3-D

Jawel, een 3-D brilletje in de doos. Wel moet je, als je omschakelt naar het 3D aanzicht, niet zonder dit brilletje naar je monitor kijken. Je wordt er crazy van. Dus zetten we de gekleurde bril op en kunnen na wat wennen daadwerkelijk genieten van 3D beelden. Het is werkelijk schitterend uitgevoerd. Helaas valt het op dat de scrolling iets moeizamer verloopt, dus is bij dit gebeuren iets meer power nodig; al verschilt dit natuurlijk per computer.

BEELD en GELUID

We weten inmiddels dat het vliegwerk prima gaat. De beelden zijn echt om van te genieten, maar je moet niet al te dicht bij objecten komen. Het geluid van de muziek wordt aangepast aan de situatie waarin je verkeert. Bij attack is de muziek wat heftiger en bij een oriëntatievlucht rustiger. De gillende, jankende geluiden van de gedrochten, die we tegenkomen horen we snerpend uit de speakers scheuren. Al kun je een brand in de bossen niet ruiken, horen zul je hem zeker. De bijbehorende geluiden van je schietwerk doen het ook goed. Hier hebben we niets te klagen.









KONKLUSIE

Eerst kreeg ik er echt lamme vingers van. We bleven maar knallen en ze bleven maar komen. Totdat ook ik er (wel wat laat) achter kwam, dat niet alle spells die je hebt ook inderdaad dat bewuste gedrocht vernietigen. Het is dus gewoonweg af en toe omschakelen naar een volgende vernietigend wapen, als je bemerkt dat je wapens niet helpen.
Het spel zit lekker in elkaar. Het loopt vlotjes, is lastig en zeer uitgebreid. Het geluid is prima, de beelden mogen er best wel zijn en het verhaal is lekker wazig. Er is mana genoeg te vinden en het is echt niet alleen maar rondknallen. Of dit nu een spel is wat iedereen zo mooi zal vinden, betwijfel ik, want de smaken lopen zoals altijd ver uiteen. Dit smaakje moet je misschien eerst even goed proeven bij iemand die Magic Carpet al heeft of je wat dingen kan laten zien. In ieder geval is Magic Carpet een aanrader.

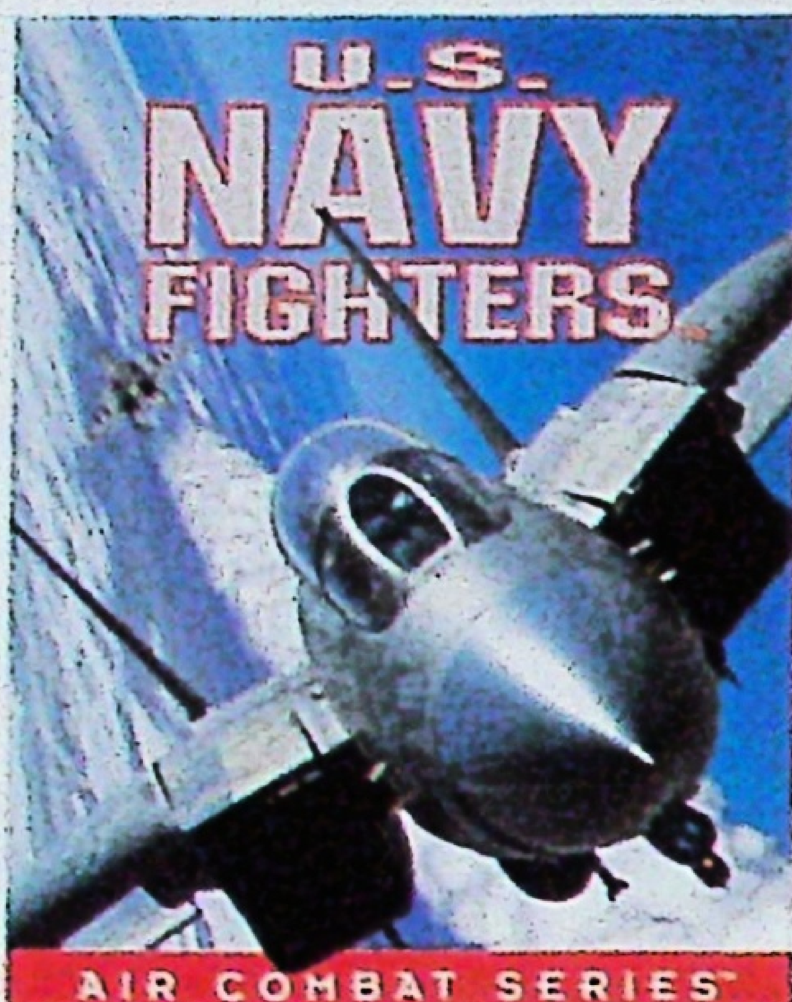
Henk Riemersma.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

U.S. NAVY FIGHTERS

**Softwarehuis: Electronic Arts.
Min. 80486DX/25Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, (S)VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis. Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 129,=**



**Aanbevolen: 8Mb. geheugen, double-speed CD-ROM drive, 17Mb. op de harddisk. Noodzakelijk: 80486DX/66Mhz. voor SVGA 640x480 weergave en Pentium voor SVGA 800x600 weergave.
Thrustmaster besturingseenheden worden ondersteund.**

Deze vliegsimulator wordt alleen geleverd op CD-ROM. De CD-ROM moet na installatie van het programma op de harde schijf in de CD-ROM-drive blijven, anders kan er niet worden gevlogen. Het spel wordt geleverd met een beknopte handleiding, een registratie-kaart en wat reklame. Het boekje van de CD-ROM, wat als sleeve fungeert van het doosje, dient als 'quick-reference-guide'.

INSTALLATIE

Er kan op 2 manieren worden geïnstalleerd: volledig of minimaal. De volledige installatie vereist 17Mb. schijfgeheugen en is geoptimaliseerd voor maximale performance. De minimale installatie vereist 8Mb., maar dan is een double-speed CD-ROM drive noodzakelijk.

Als je de eerste keer USNF opstart, kom je in de configuratiemenu's terecht. Het programma zoekt zelf uit wat voor configuratie je hebt en geeft een initiële instelling weer. Met een 80MHz. DX2 was dat gewoon standaard VGA, wat overeenkomt met het installatieverhaal, zoals dat in de begeleidende 'readme'-file staat. Lees die, want er staat een heleboel nuttige informatie in! Als je een Soundblaster hebt, detecteert het programma dit zelf en geeft (als het goed is) de juiste instelling aan voor de geluidsdriver. De volgende geluidskaarten worden ondersteund: Adlib Gold, ATI Stereo FX, Pro Audio Spectrum 8 en 16, Soundblaster 16, Pro, Clone, Creative Labs (8bits), Turtle Beach Multisound, en geen sounddriver. Door nu iedere keer op OK te klikken gaat (in ieder geval bij mij) alles goed. Hierna kom je terecht in het keuze-menu voor de Muziekgeluids-driver. Hier worden dan de volgende kaarten ondersteund: Soundblaster AWE32, Clone, Pro OPL2, Pro OPL3, Adlib Gold of compatible, ASC Mediamaster Synth, MPU401-General Midi synth, Pro Audio Spectrum 16: OPL3, Pro Audio Spectrum, Roland LAPC/MT32, Roland Sound Canvas of ook weer geen sound-driver. Ook dit ging weer volautomatisch... en gesmeerd...

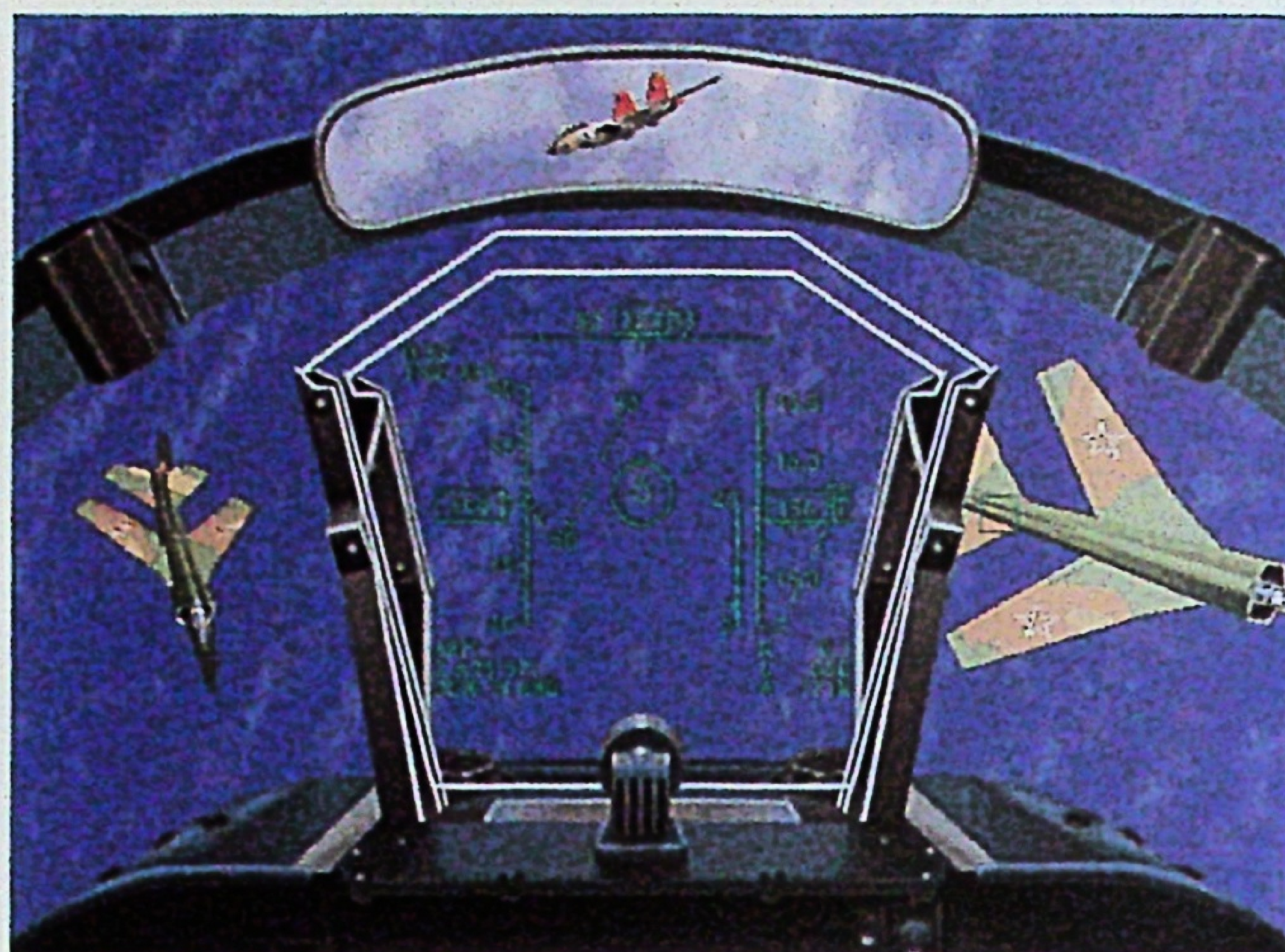
HET BEGIN

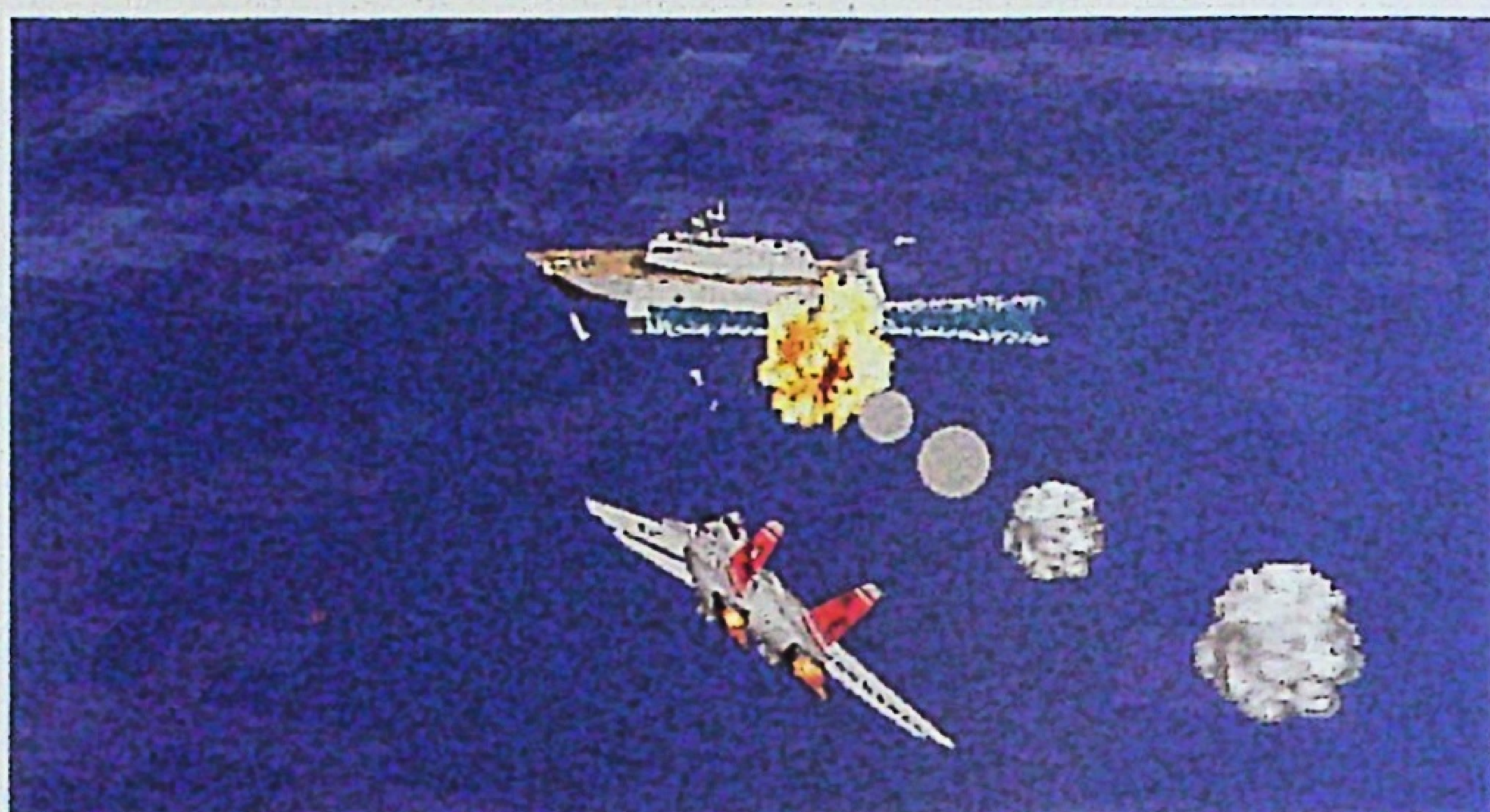
Na al deze installatieperikelen start het programma op, zoals dat in het vervolg zal gebeuren: na een vrij lange introductiefilm welke met de spatiebalk is af te breken kom je in het hoofdmenu. Hier zijn dan drie onderdelen te onderscheiden:
- een algemene afdeling, waar je je hardware kunt configureren, vehicle-info kunt zien en Pilot-dossiers kunt inzien.
- een campagne-afdeling: hier kan met een nieuwe campagne worden begonnen, of een oude worden voortgezet.
- een missie-afdeling: hier kan worden gekozen voor het spelen van een enkele missie, het creëren van een snelle missie, of het creëren van een Pro missie.

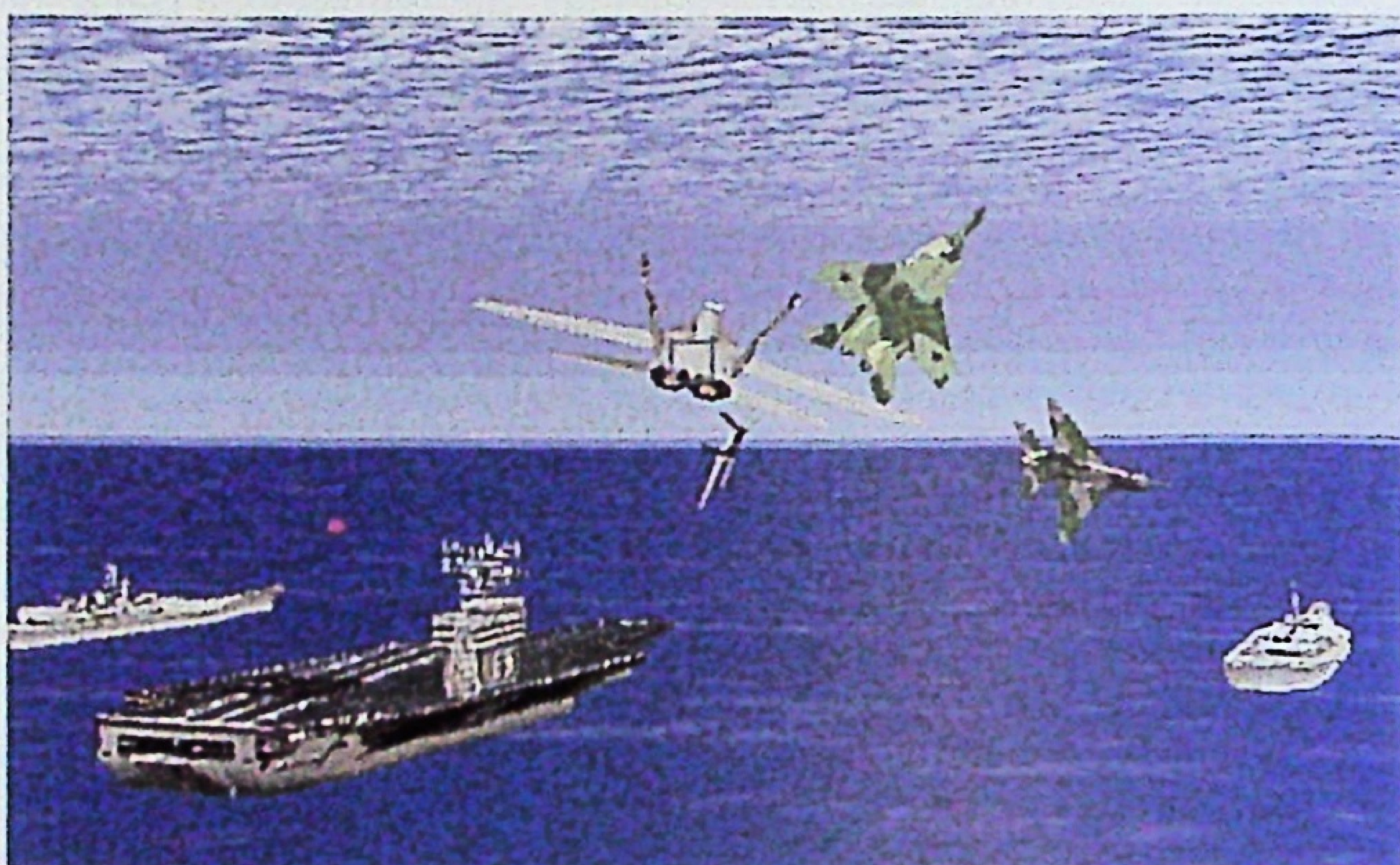
Als laatste keuze kan men kiezen voor het spelen van de laatstgespeelde missie.

ALGEMENE AFDELING

Als eerste zul je waarschijnlijk de hardware verder willen configureren. Dit doe je door op de knop 'Configuration Hardware' te drukken. Er verschijnt dan een menu, waarin de hele sequentie van geluidskaarten en video-resoluties weer kan worden afgewerkt. En nu wordt het dan ook interessant: we gaan experimenteren! Heb je een snelle DX2-80MHz, dan is het mogelijk om in de hoogste resoluties te draaien. Maar dit gaat te koste van de snelheid en van allerlei mogelijkheden, zoals daar zijn:
achteruitkijkspiegels (een voor de hand liggende nieuwigheid, die ik nog niet eerder ben tegengekomen in vliegsimulaties), HUD (Head Up Display), Canopy, etc.







In de menu's blijkt dat men deze opties wel kan aanklikken, maar werken doen ze dan niet. Ik zelf dacht in eerste instantie dat er iets mis was met het programma, maar later, toen ik wat had teruggeschakeld in resolutie, kwam ik er achter dat tot resoluties van 640x480 deze mogelijkheden wel aanwezig zijn. Konden ze deze beperkingen dan niet in de handleiding zetten?

De volgende resoluties worden ondersteund: 320x200, 320x400, 640x480, 800x600 en tenslotte 1024x768. Het blijlt met bovengenoemde configuratie aanvaardbaar om in een resolutie van 800x600 te vliegen, en met een 17" monitor is dat echt een weldaad. Heb je echter een 14" monitor, dan hoef je deze resolutie al niet meer te proberen, omdat alles dan te klein wordt. Verder is het ook belangrijk te vermelden dat een zo minimaal mogelijke instelling qua devices in je config.sys en autoexec.bat het beste is. Het is niet gebruikelijk, maar opstarten met alleen command.com, een CD-ROM-driver en een mouse-driver, scheelt werkelijk enorm qua prestaties.

We gaan verder met de andere mogelijkheden: vehicle-info. In dit elektronische naslagwerk kun je gegevens over varend, vliegend en rijdend materieel vinden, plus een heel scala aan allerlei gebouwen. Niet alles is up to date. Het viel bijvoorbeeld op, dat er nogal wat vliegtuigen

waren, waar geen foto van te zien was, omdat die niet verkrijgbaar zou zijn. Iets wat gewoon klinkklare onzin is. Maar goed, het spel kwam in de kersttijd uit, zullen we maar zeggen. Als laatste in deze afdeling kun je de Pilot-dossiers zien, en dat doet precies wat het betekent.

CAMPAIGN AFDELING

Zoals gezegd zijn hier twee mogelijkheden: het opstarten van een nieuwe campagne en het voortzetten van een oude. De campagnes spelen zich af zich in de Oekraïne van 1997. Conservatieve krachten in Rusland hebben de macht gegrepen en willen de Oekraïne weer betrekken bij het Groot-Russische Rijk. Helaas komen zij daar de Amerikanen met hun knullige vliegdekscheepje tegen, en die maffe Amerikanen denken ook nog dat ze dit regionale conflict kunnen winnen. Maar Allah! (geintje). In ieder geval denken de spelers van dit spel dat (ze hebben het tenslotte gekocht!). Nou, ik geef ze weinig kans. De campagne wordt gaandeweg progressief moeilijker en tegen de tijd dat missie 40 is bereikt, heb je al heel wat keren een cheat moeten gebruiken. Andere conflictgebieden komen jammer genoeg niet voor. Er is ook geen verandering te bemerken in de missies als er weer met een nieuwe campagne wordt begonnen. Dat is dus een heel zwak punt van het spel. Verder wordt er niet geanticipeerd op de acties van de spelers. Om dit een beetje te illustreren: zo rond missie 8 moet je een loslopend fregat naar de kelder jagen; an sich gaat dat wel goed, maar als je denkt slim te zijn, en probeert ook het vliegtuigmoederschip van de tegenstander naar de kelder te jagen, vergeet dat dan maar. Mij is het niet gelukt, ook al had ik er meer dan 4 harpoons (antischip-raket) op afgevuurd (4 treffers is gegarandeerd enkele reis naar de koning van de zee, Neptunus (PCI)), in de volgende missie kwam het gevaarte weer vrolijk in beeld.

MISSIE AFDELING

De eerste keuze die gemaakt kan worden is de 'Play Single Mission' optie. Hier kan gekozen worden uit zo'n dertien missies, variërend van simpel opstijgen tot dog-fights met Aces van Russische origine. Na elke gevlogen missie wordt een beoordeling gegeven hoe je hebt gevlogen.

Met de tweede keuze, 'Create Quick Mission', het samenstellen van een snelle missie, kunnen wings (formaties van vliegtuigen) samengesteld worden aan vriendschappelijke en vijandelijke kant. De computer zal echter At Random een eerste keuze doen, die naar eigen goeddunken veranderd kan worden.

De laatste optie "Pro Mission" is een soort wargame-scenario schrijver. Alles kan ingesteld worden, van de hoeveelheid SAM-installaties en de kundigheid hiervan, tot de deskundigheid van je wingman. Op die manier is een 'wargame' te creëren, dat lijkt op het scenario dat er gratis wordt bijgeleverd: nl. Oekraïne 1997.

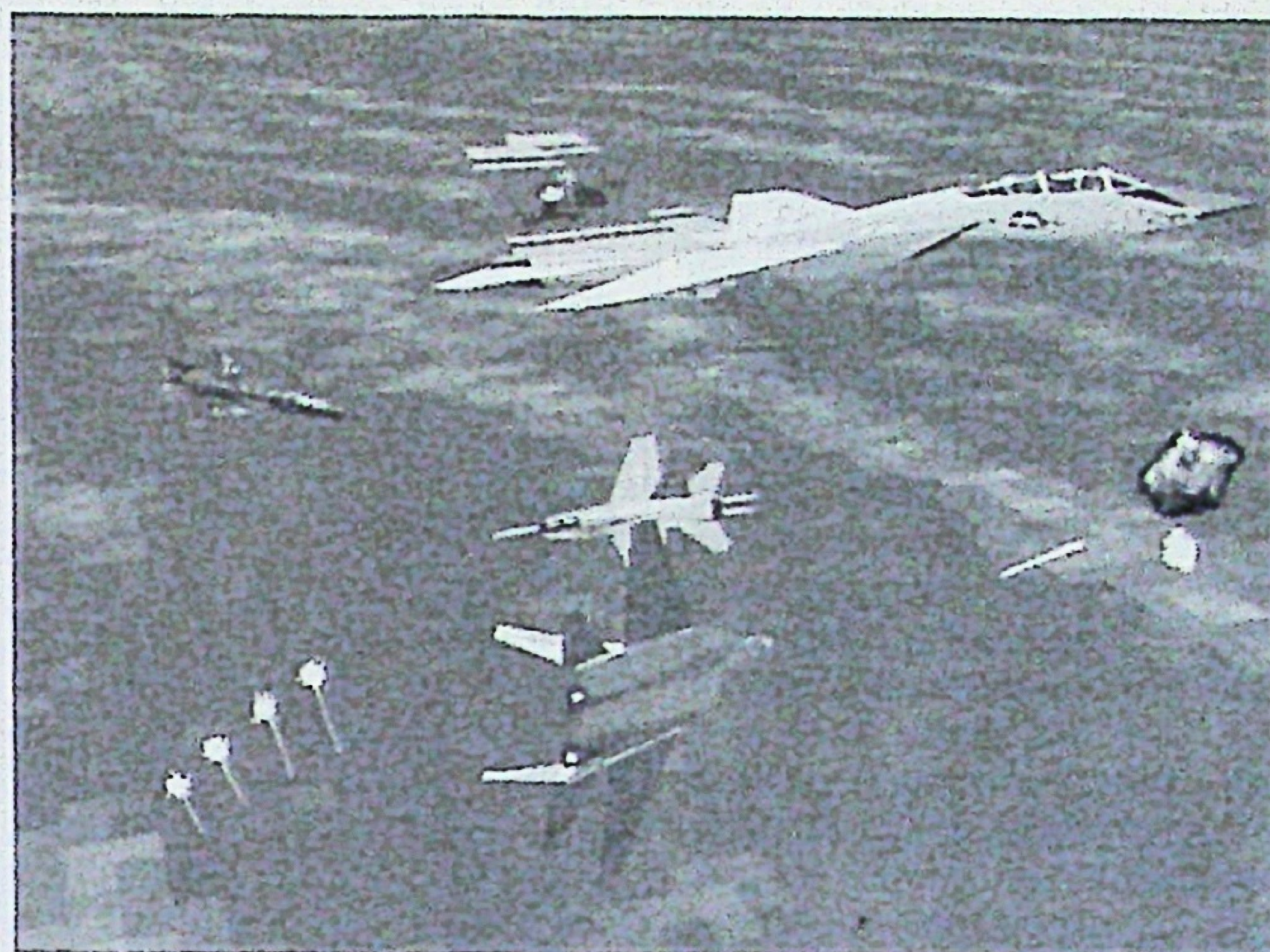
DE WARGAME

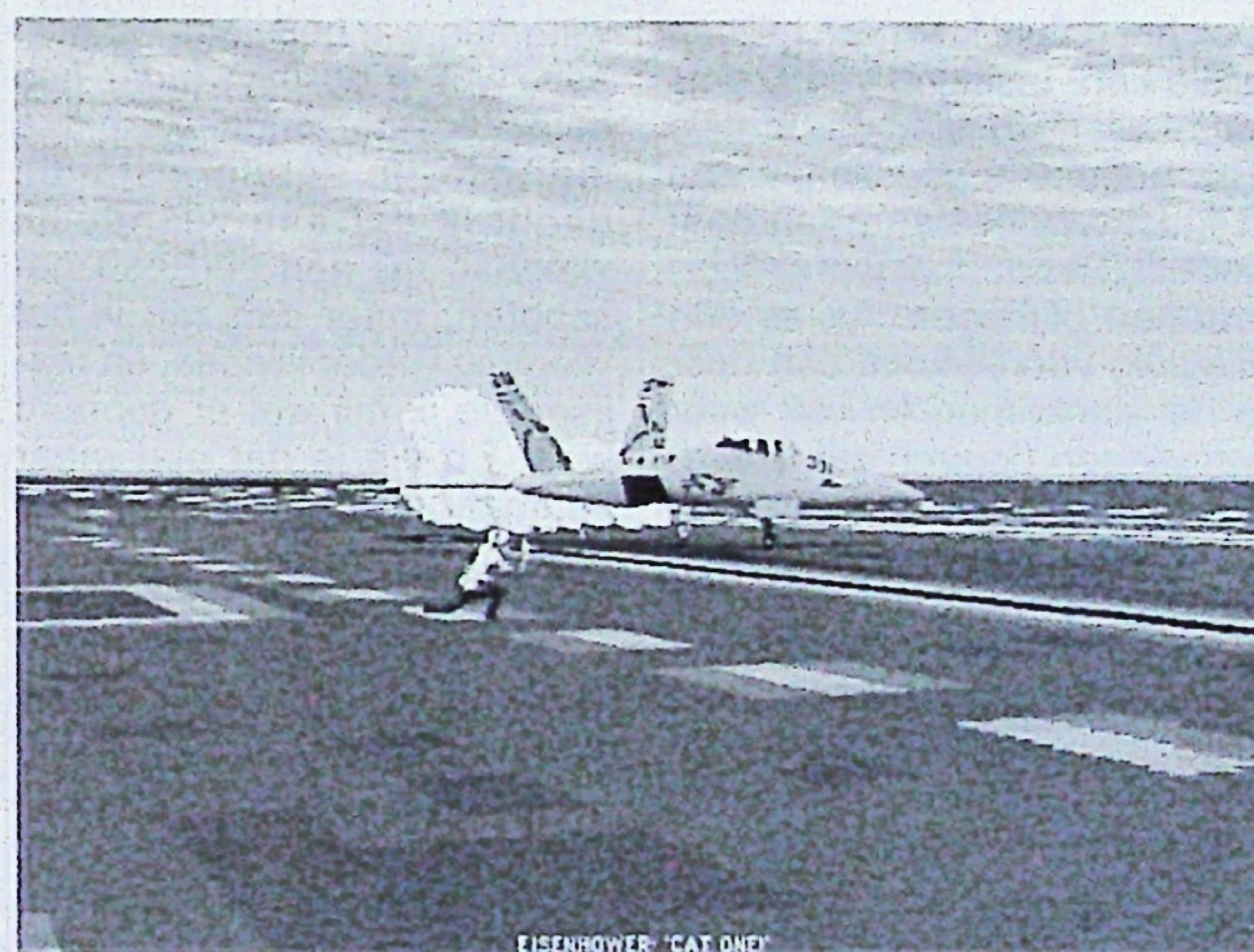
Uit het verhaal bij de campagnes kan eigenlijk al worden geconcludeerd, dat dit niet zo'n heel sterk punt is van dit spel. Er is geen sprake van een vorm van AI (Artificiële Intelligentie) zoals wel te vinden is bij spellen als Harrier AV8B, Falcon 3.0 etc. Deze vorm van AI houdt in, dat als je een missie hebt gevlogen en daar wat meer hebt gedaan dan je is opgedragen, dit meetelt in de opzet van de volgende missie. Als je bijvoorbeeld een militaire colonne in de as legt, zou die niet mogen terugkomen in de volgende missie. In dit spel wordt dat principe niet toegepast, omdat er alleen sprake is van een serie vooraf geprogrammeerde missies, welke moet worden afgewerkt. De enige vorm van 'AI' waarvan je zou kunnen spreken, is dat als de limiet van drie gefaalde missies hebt bereikt, dat je dan de Wargame hebt verloren. Misschien ten overvloede: ik wil zeker niet zeggen dat de campagne slecht in elkaar zit. De missies hebben de juiste mate van eenvoud in het begin en de moeilijkheidsgraad wordt gaandeweg verhoogd. Alleen zou ik dit spel niet graag 10 keer spelen, want dan kun je de missies wel dromen.

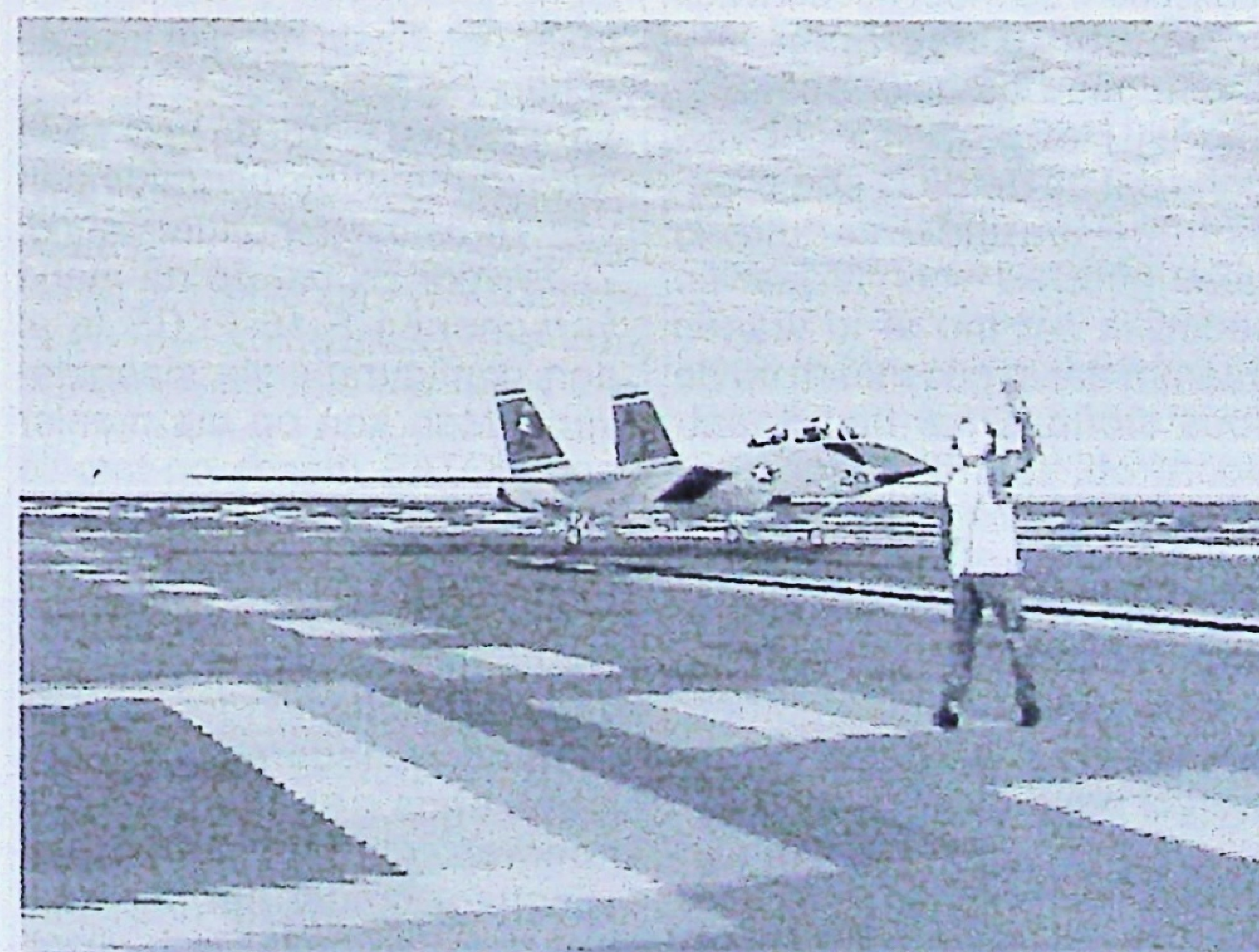
Ben je gewend aan de kwaliteiten van Falcon 3.0 of Fleet Defender op dit gebied, dan kan dit dus wat tegenvallen.

GRAFISCH

In de resoluties 320x200 en 320x400 is het allemaal niet veel bijzonders. Pas vanaf resolutie 640x480 wordt het interessant. Als je hier echter alle toeters en bellen aanzet: Gouraud-shading van land en lucht, spiegels, etc. dan heb je aan een DX2/80Mhz. nog niet genoeg en moet je eigenlijk al een DX4-100 processor hebben. Als je in nog hogere resoluties wil vliegen, dan kan dat ook, maar







dan zul je een aantal genoemde opties moeten missen. Dat is trouwens niet zo erg als het klinkt. Ik zelf heb bijvoorbeeld dit spel gevlogen in een resolutie van 800x600 en dan heb ik geen canopy, HUD, spiegels of Gouraud-shading, maar wel full textured oppervlakken. Het spel bleef zeer goed vliegbaar en je blijft het idee hebben, dat je in een echte wereld vliegt omdat wolken wel voorkomen, er schuimkoppen zijn te zien op de zee, enz. Het is razend knap gemaakt, omdat er een enorm goede afweging is gemaakt voor wat betreft de visuele effecten. Een resolutie van 800x600 maakt het bijvoorbeeld nu eindelijk mogelijk een raket te zien naderen. In de lagere resoluties kreeg je altijd te horen(!) dat er een aan kwam, en moest je maar op de gok uitwijkmanoeuvres maken. Zelfs in een resolutie van 1024x768 was er op mijn machine nog mee te vliegen, moeizaam, maar het was te doen. Wil je

echter in deze resolutie van alle effecten genieten, dan heb je volgens mij minstens een Pentium 90 MHz, een beest van een videokaart (niet zozeer een Windows-versneller-kaart, als wel een kaart die onder DOS zeer goed presteert) en een 21" monitor nodig. De visuele effecten die je ziet zijn trouwens, in de resoluties vanaf 640x480, de beste die ik ooit heb gezien. Ontploffingen zien er als echte ontploffingen uit, de lichtval is enorm realistisch, de wolken etc... Kortom, dit begint de militaire vliegsimulaties, zoals je die wel eens op de tv ziet, te benaderen.

GELUID

Ook het geluid krijgt van mij een dikke tien. Inslagen van kogels in het vliegtuig zijn bijvoorbeeld zeer goed weergegeven; als de G-krachten toeslaan dan gaat de RIO (Radar Intercept Officer) kreunen of hijgen. Als er een vliegtuig voorbij komt dan hoor je het aankomen en ook weer wegvliegen (logisch zul je zeggen, maar zo goed als dat gesimuleerd wordt in dit spel heeft u het nog niet meegemaakt). Het mooist geïllustreerd vond ik het als je opstijgt van het vliegdekschip. Er vliegt daar altijd een helikopter rond om eventuele ongevallen op te vangen, en om onderzeeboten te bestrijden. Hiervan hoor je de rotors heel realistisch. Je moet het echt zelf horen om te begrijpen hoe enorm goed de geluidsdetaillering is. Het grappige is overigens dat op de doos een zogenaamde leeftijdsaanduiding staat: geschikt voor 17 jaar en ouder. Ik zat me af te vragen waarom dat in godsnaam op de doos stond. Daar had ik antwoord op, toen ik tijdens het vliegen mijn wingman opdracht gaf een vijandelijk vliegtuig aan te vallen. Deze computergestuurde wingman antwoordde met de gevleugelde woorden: "I'm getting a hard-on". Amerikaanse preutsheid?

HET VLIEGEN

Het vliegen gaat heel realistisch, maar ik miste toch de effecten als red-out (het bloed trekt naar het hoofd, waardoor adertjes in de ogen springen en er door een rode bloedwaas heen gekeken moet worden) en black-out (al het bloed trekt uit het hoofd: geen bloed, geen zuurstof, dus bewusteloosheid). Het staat wel aangegeven in de regelpanelen, maar ik heb dit effect niet kunnen forceren. Dat is volgens mij dan ook één van de fouten in dit programma. Verder worden de effecten van een stall goed gesimuleerd. Als je bijvoorbeeld in de F-14 Tomcat een bijna stall situatie hebt, kondigt dit zich aan met het trillen van het beeld: het vliegtuig gaat trillen. Het vliegen van de tegenstander door het programma is overigens ook niet mis. Kom je een Ace tegen, maak je borst dan maar nat.

ERGONOMIE

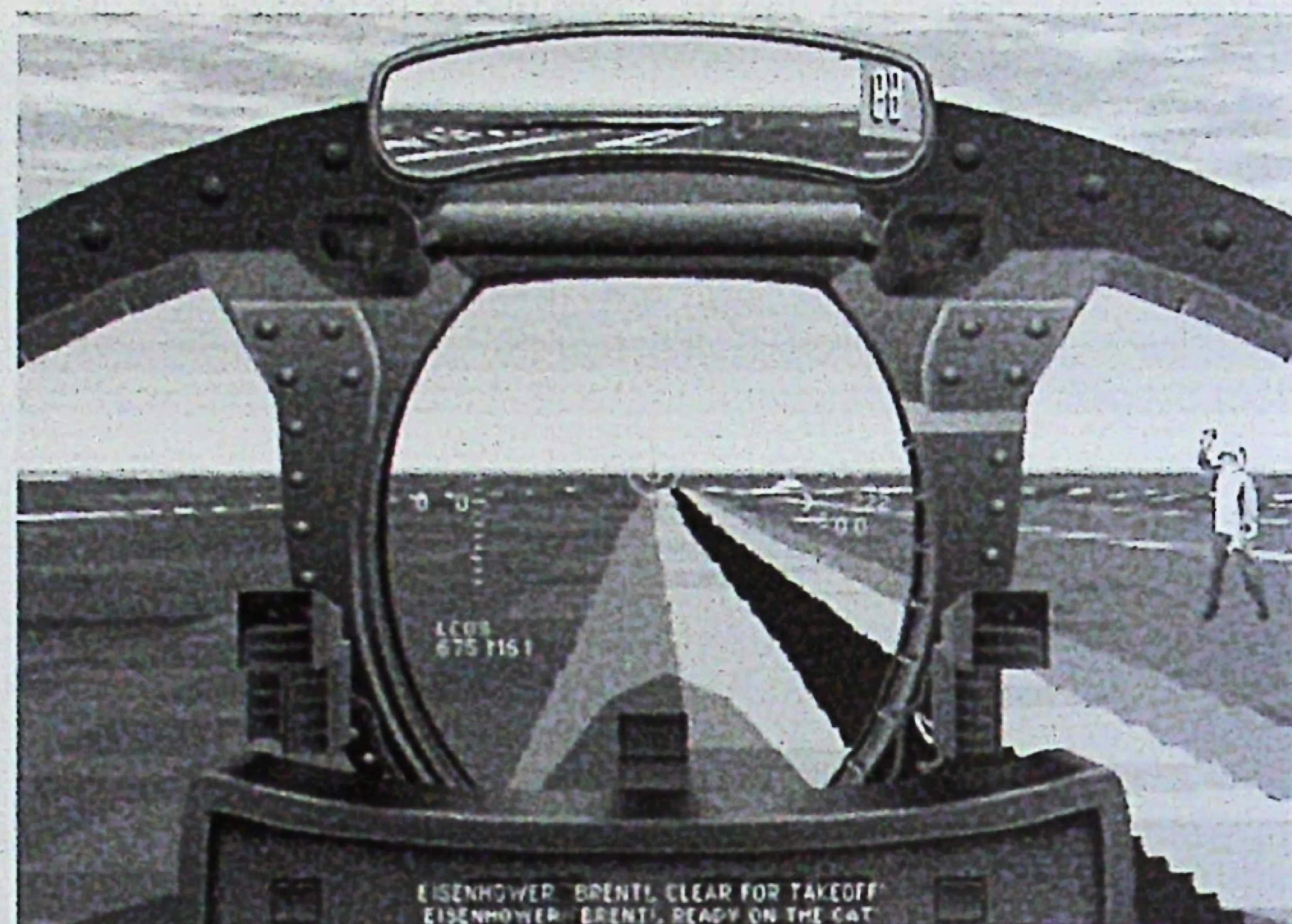
Voor wat betreft de layout van het toetsenbord, is er wel wat op te merken. Als je gewend bent om een spel als Falcon 3.0 te spelen, dan is een combinatie van toetsen als shift+e geen goed idee voor een eject. Ik had een tijdlang dat ik in plaats van alt+e (een opdracht aan mijn wingman wat betekent: val doel aan, wat ik op mijn radar heb gelocked) per ongeluk shift+e indrukte. In eerste instantie dacht ik dat een vijandelijk vliegtuig mij aan gort had geschoten, maar dan zag ik het vliegtuig verder vliegen, en realiseerde ik mij wat er gebeurd was. En als je dat nou maar eenmaal overkwam... Wat heb ik gevloekt zeg. Het is toch simpel om zoiets over te nemen als 'shift+e+e+e' of iets dergelijks? Voor de rest moest ik nogal wennen aan het feit dat radar, radar-warning-installatie, wapenstatus, enz. allemaal als 'pop-up-menu' in de hoeken van het scherm verschijnen. Je went er aan, het is makkelijker, maar het maakt het niet realistischer.

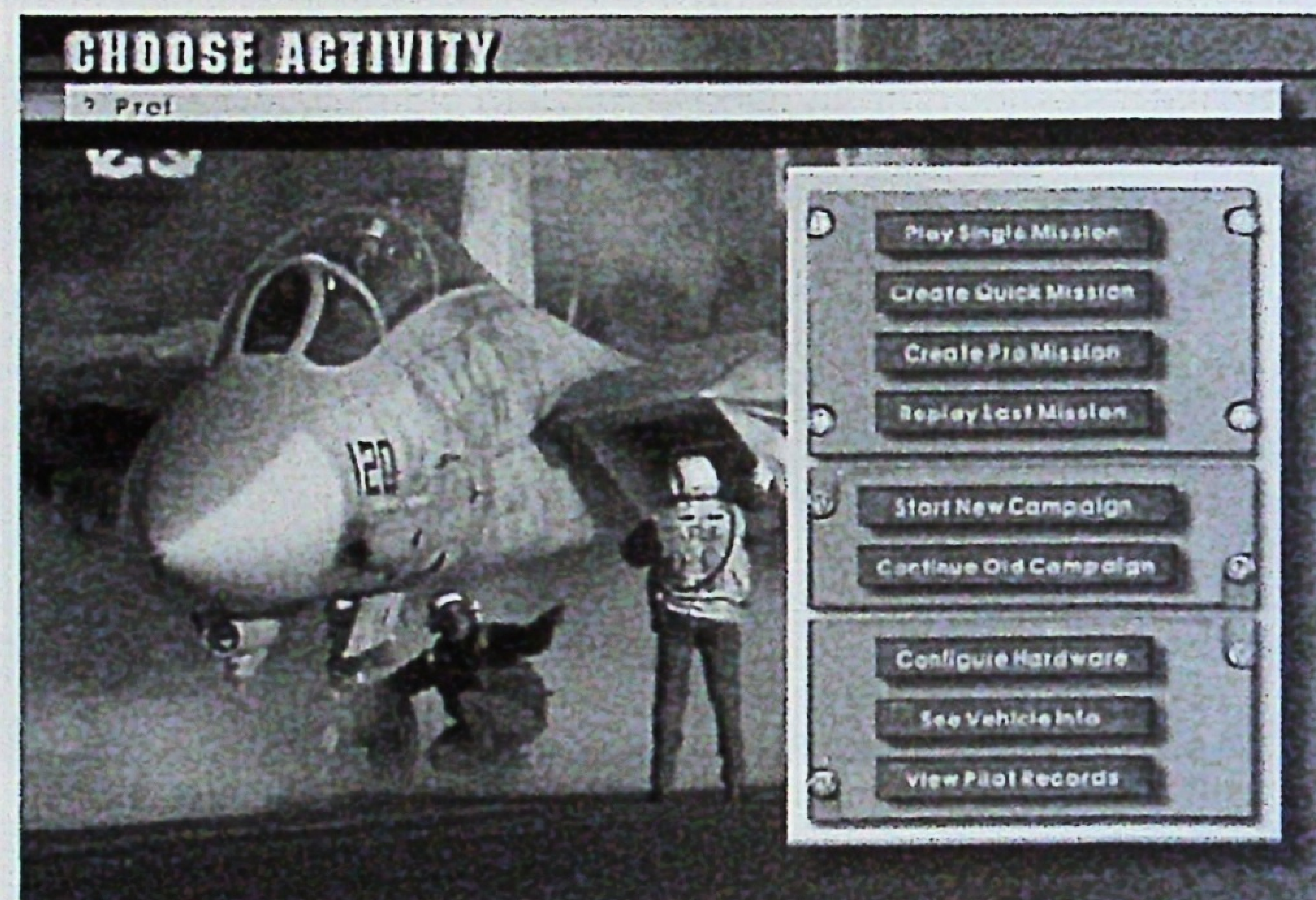
Voor de rest wordt de hele serie hardwarematige uitbreidingen van Thrustmaster ondersteund. Zelfs voor de net op de markt verschenen F-16 FLCS is al een configuratie-file meegeleverd. Men kan op die manier een HOTAS (hands on throttle and stick) systeem opzetten.

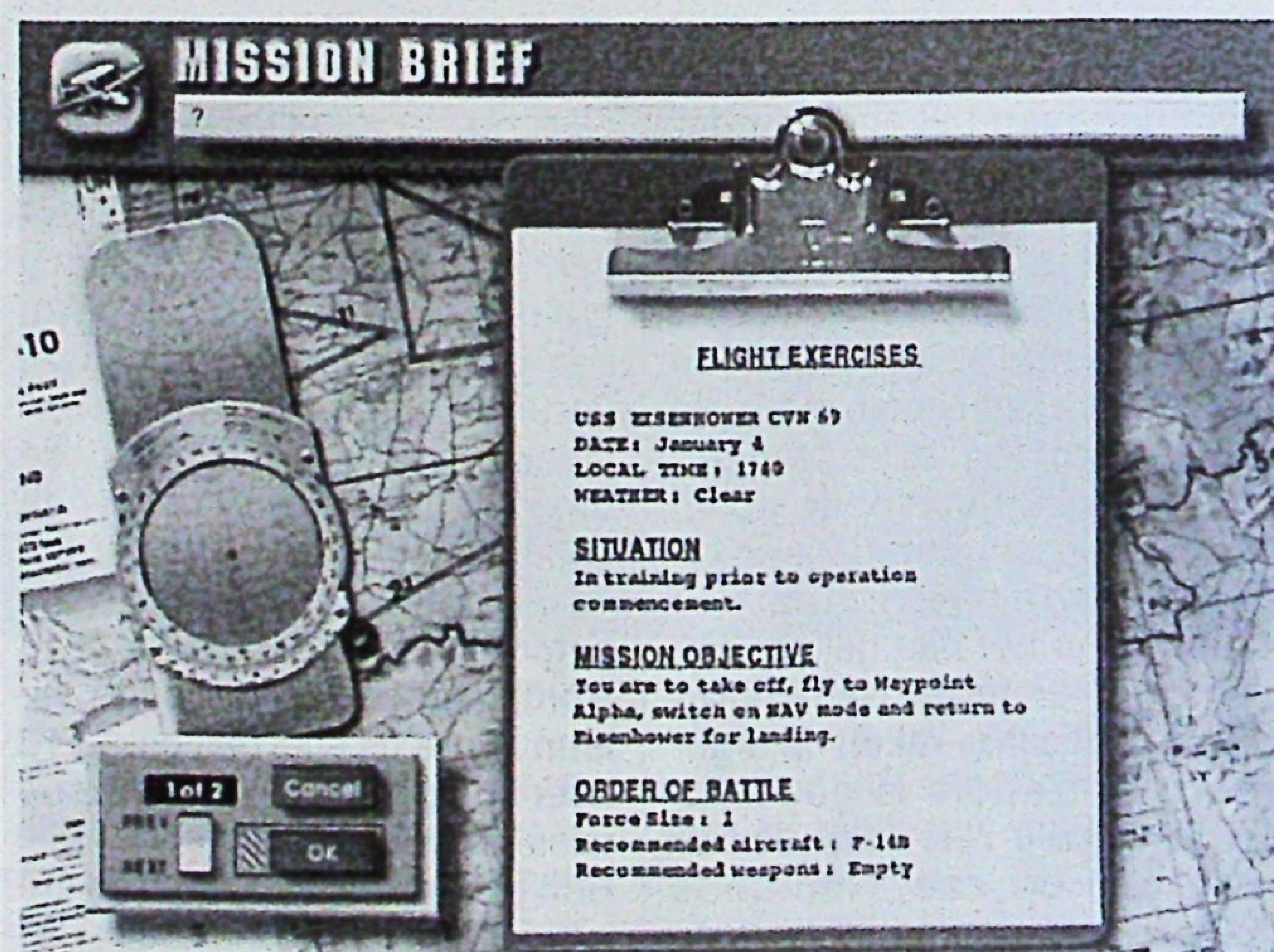
KONKLUSIE

De hogere resoluties staan nu veel meer effecten toe, die de realiteit benaderen. Om nog maar eens een voorbeeld te noemen: als je 'eject' uit het vliegtuig, omdat het allemaal niet meer zo fantastisch vliegt, en je schakelt naar een externe view over, dan zie je de schietstoel met een raket-vlam naar buiten schieten, vervolgens loskoppelen van de piloot en de schietstoel, en tenslotte dat de vlieger tot een bepaalde hoogte valt, totdat hij zijn parachute kan openen. Je kunt dan zover inzoomen dat je zelfs details van het gezicht kunt zien.

Als men andere vliegsimulators gewend is, dan zal men moeten wennen aan de layout van het scherm.







Er is echter een groot struikelblok: de enorme eisen die worden gesteld aan de apparatuur. Dat is niet leuk meer. Elke computeraar die een computer heeft met een processor onder een DX2/66 kan dit spel beter niet kopen, omdat de resolutie dan dermate tegenvalt dat je beter een alternatief spel kunt kopen, als bijvoorbeeld F-14 Fleet Defender. Dan heb je nog een beter spel ook. Heb je echter wel een zware machine, dan is dit spel een echte aanrader. De grafische mogelijkheden wegen, voor mij zeker, dan ruimschoots op tegen de al eerder genoemde nadelen. Ik neem in ieder geval met pijn in het hart afscheid van dit spel.

Ik zou zeggen: "check six en blow them to pieces"

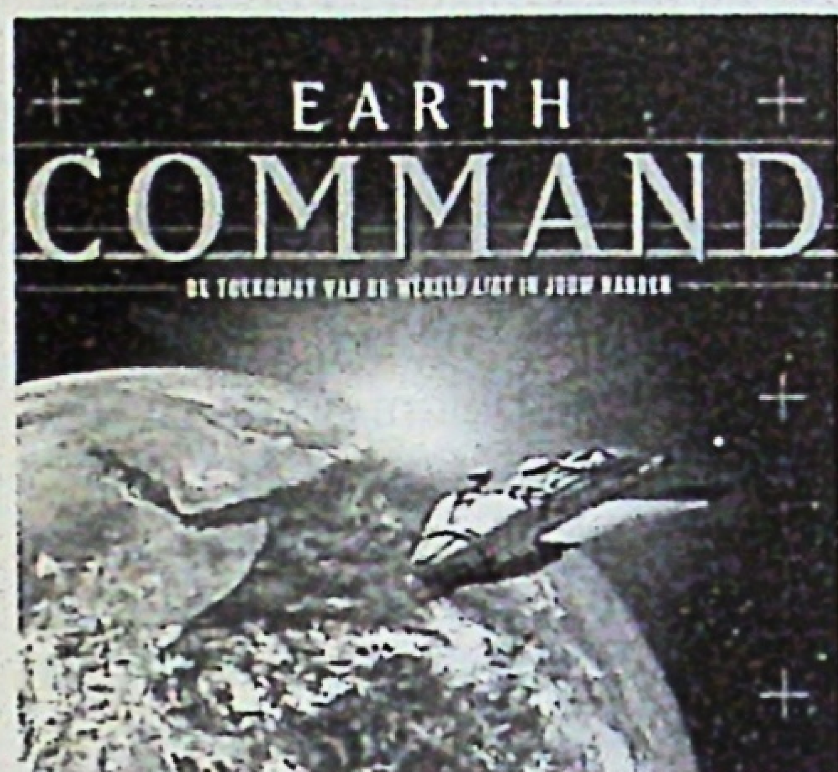
Onno

BEELD:	10
GELUID:	10
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

EARTH COMMAND

Softwarehuis: Visionary Media Inc.
CD-I.
Afstandsbediening.
Aantal spelers: 1.
Spraak en schermteksten: Nederlands.
Handleiding: Nederlands.
Richtprijs: FL. 99,95



DE TOEKOMST VAN DE WERELD LIGT IN JOUW HANDEN.

Dit spel, dat geheel in het Nederlands is uitgevoerd (de foto's bij dit artikel zijn van de Engelse versie, maar in de winkel ligt echt een Nederlandse uitvoering) lijkt wel wat op Sim Earth. Het wezenlijke verschil echter is, dat we nu door TV-beelden er op gewezen worden dat er iets helemaal niet goed gaat. Laten we maar niet te ver op de zaak vooruitlopen en beginnen bij het begin.

Relaxed hangend op de bank besturen we de CDI met de draadloze afstandsbediening. Natuurlijk is de CDI gekoppeld aan een 100Hz TV en een stereo-toren met fiks vermogen. Met een tevreden en gelukzalige glimlach starten we het spel, om gelijk daarna van het plafond geschraapt te moeten worden. Wist ik veel dat een CD-I altijd begint met het hoogste volumevermogen dat ingesteld kan staan. Deuren werden woest geopend. Er werden dingen naar m'n hoofd geslingerd, die niets te maken hadden met de wensen voor 1995.

(Red.: je snapt het al, Henk doet voor het eerst mee met het CD-I gebeuren).

Zachtjes bekijken we nu een intro, waarbij m'n doppen bijna uit m'n koppie rolden. Het geluid is prima en de beelden die voorbij gleden waren grandioos. Het is inderdaad net of ik naar het nieuws zat te kijken. In het Nederlands worden me al enkele zaken in spraak toegelicht. Vanaf dat moment weten we wat de doelstelling van het spel is. Je controleert, bestuurt en regeert de gehele globe. Je krijgt 30 jaar lang het lot van de aarde in handen. Je werkt vanuit een speciaal ruimtestation van de V.N. waarvan jij op dit moment de chef bent. Ik kan je nu alvast vertellen dat er wat personeel bij zit wat behoorlijk kan lopen stangen. Je moet dus wel degelijk stressbestendig zijn om deze missie naar ieders tevredenheid te laten slagen. Wat ook niet bepaald lekker is, dat is dat gezeur op die blauwe bal van al die regeringen, oorlogsagressors, multinationals en dat verdraaide egoïsme van de meeste mensen. Je werkt je echt te barsten om iedereen op de wereld te helpen, maar het enige resultaat is dat er gigantisch over je gezeurd wordt. Waarom eigenlijk? Tja, alvorens we dat weten moeten we gewoon even verder weer wat toelichten. Zoals je wel begrijpt trek jij aan alle touwtjes. "We have the power man". Maar je zult erachter komen dat veel macht ook zijn andere kanten heeft.

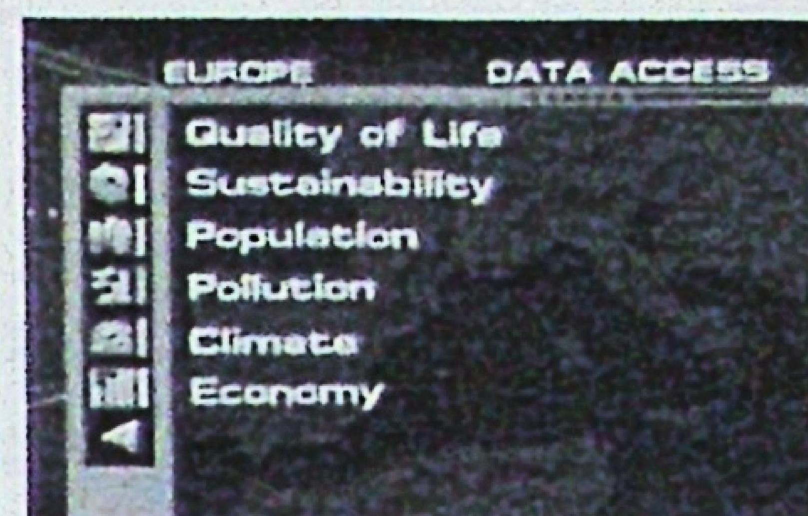
BEDIENINGSPANEEL

Je begint je opdracht in juli 1995 en hebt, als je het goed doet, de tijd tot het jaar 2025. Het hele spel wordt eigenlijk alleen gespeeld met behulp van bedieningspanelen. Nu zul je denken dat dit erg saai is. Dat zou het ook zijn als men niet wat andere zaakjes ingebouwd had. Met het werken van b.v. 1 paneel, zien we continue de wereld als kaart in beeld gebracht. Links van deze map zien we een 5-tal toetsen, dat we kunnen activeren. Met deze toetsen kunnen we gegevens oproepen en bekijken wat de gevolgen zijn van jouw uitgevoerde politiek. Door een goede of slechte beslissing van jou kan het spel 10 minuten duren of enkele uren. Natuurlijk hebben we een computer aan boord die ons continu terzijde staat. Deze IntelAssist met haar lieve damesstemmetje geeft jou de juiste aanwijzingen, als ze tenminste net niet bezig is met het doorberekenen van moeilijke zaken, wat ze zoal 90% van haar tijd doet. Als je zo in het begin van het spel kijkt naar de wereldkaart, dan zie je ineens gele en/of rode vlakjes knipperen. Je begrijpt wel dat er dan echt iets verkeerd zit, wat in een kort filmpje aan je uitgelegd wordt. Je ziet en hoort dan b.v. een orkaan, stakende mensen, oorlog, huilende hongerende kinderen, uitdroging, milieurampen, dierenleed, etc., etc. En wie zijn schuld is dat? Nee, je hoeft niet om je heen te kijken. Het is JOUW schuld! Doe er wat aan!

Luister goed naar het nieuws en volg de persberichten op wereldniveau. Neem maatregelen op mondiaal- of landelijk niveau. Pas de wetten aan. Let op de handelssituatie. Hoe zit het met de belastingen? Gebruik je budget aan geld en verdeel dit goed over b.v instanties als ontwikkelingshulp, scholing, milieu, gezondheidszorg of handhaving van de vrede. Jij hebt de knoppen in je handen. Wil je streng zijn in de wettelijke handhaving? Prima, maar ik weet zeker dat je baas, Sir Arthur Carlyle, directeur van ECOM, een behoorlijke speech voor je klaar heeft liggen. Wat moeten we dan doen om dit land of de wereld tevreden te stellen? In ieder geval komen er steeds meer meldingen binnen van menselijk leed door mijn bestuur. Misschien moeten we de manier van leven van de mensen maar eens onder handen nemen. Hoe zit het eigenlijk met het hergebruik, de vleesconsumptie, het gebruik van energie en de sociale activiteiten? Kunnen we mensen stimuleren om minder vlees te eten? Wat is de invloed daarvan? Werk met de in te stellen panelen. Red de aarde. Bezoek meer dan 100 landen om erachter te komen wat voor een ellende de mensheid veroorzaakt en wat de gevolgen daarvan zijn. Heb je enige steun in de positieve zin? Wat dacht je van de strijdmakkers van Greenpeace, het hot news van CNN en het US State Department?

VOOR WIE

Nadat je dit hebt doorgenomen, zul je bemerken dat je nu eens NIET moet knallen met lasers, dat er geen bloeduitstortingen te zien zijn, dat er nergens verborgen gangen zijn. Dit is dus niet een arcade-game, alhoewel er rampen genoeg gebeuren. Ik denk dat als je de zaak niet goed aanpakt, je meer slachtoffers maakt dan in menig ballergame. Laten we nu niet een bepaalde leeftijdscategorie



gaan aanspreken, maar laten we gewoonweg zeggen dat dit een spel is voor mensen, die geïnteresseerd zijn in politieke kwesties, leidinggevende kwaliteiten bezitten, kunnen omgaan met elke levensvorm, stressbestendig en vooral leergierig zijn. In het spel zitten zat filmpjes en andere mooie beelden, die zekers de moeite waard zijn en je behoorlijk zullen verbazen.

KONKLUSIE

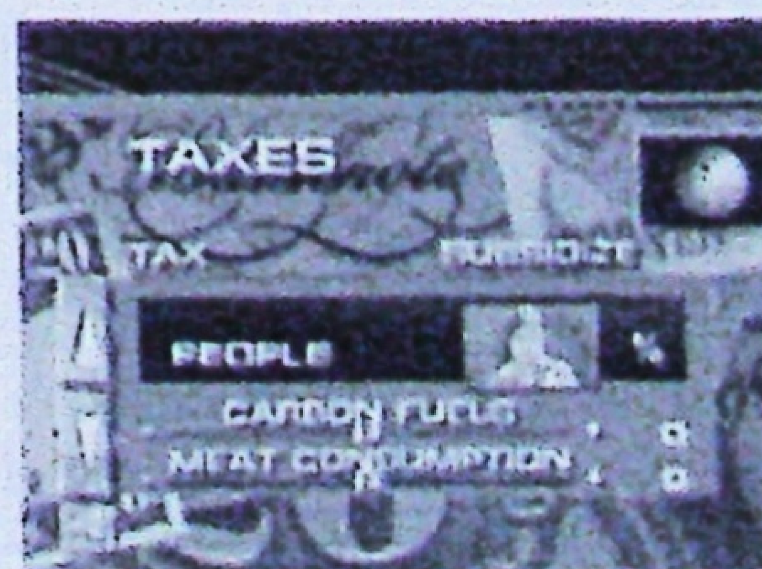
Geen simpel spel, wel een uitdaging. Misschien is het zelfs beter dit spel met het hele gezin of een paar vrienden of vriendinnen gezamenlijk te spelen. Er valt best wel na te denken over bepaalde zaken die je aan wilt pakken. Je kunt niet zomaar losjes uit je arm de taxes omhoog schroeven of geen subsidies meer verstrekken. Er is veel te doen en veel te zien. De geluiden bij de filmpjes zijn prima en de beelden zijn gewoon TV kwaliteit. Misschien is het wel prettig dat alles in onze moedertaal gepresenteerd wordt. Voel je je aangesproken tot dit soort spellen, dan is dit beslist een aanrader. Ben je meer een joystick schieter, dan is dit beslist jouw spel niet. Nee mensen, dit is gewoon weer eens wat anders. Volg de persberichten, wees zuinig met je budget, een beetje eigenwijs mag je zijn, maar af en toe een goede raad opvolgen is verstandiger en lekkerder voor onze blauwe bal, Moeder Aarde. En mocht je niet goed functioneren tijdens je missie, tja...dan sta je heel snel op straat.

Henk Riemersma, met dank aan: José, Monique, Pauline en Elvira.

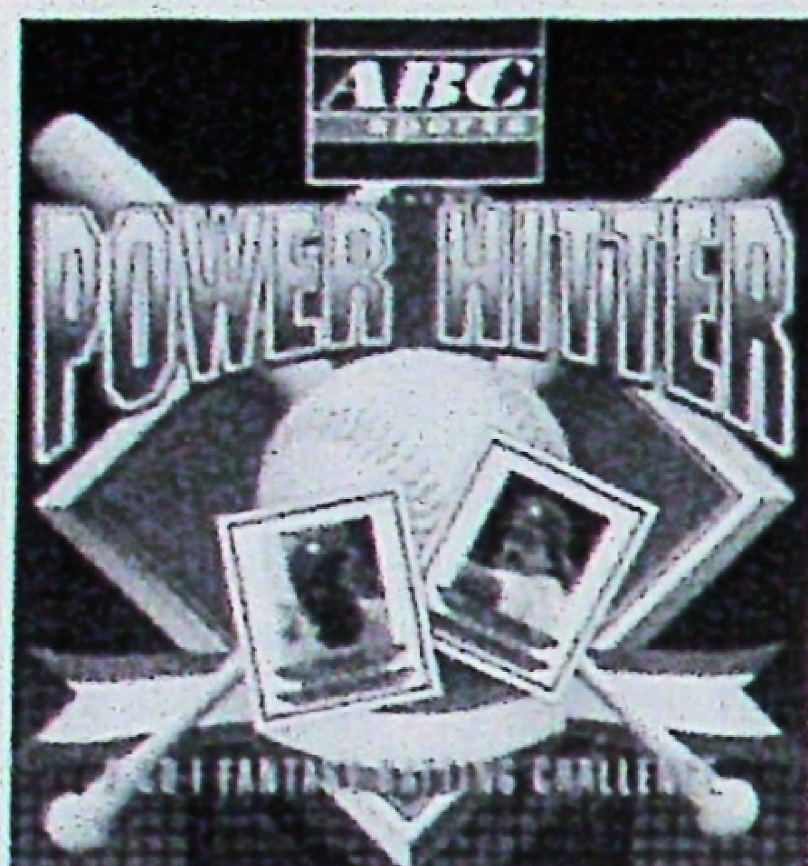
BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door MVSP.









POWER HITTER

Softwarehuis: Fathom Pictures.
CD-I.
Afstandsbediening.
Aantal spelers: 1.
Spraak en schermteksten: Engels.
Handleiding: Nederlands.
Richtprijs: FL. 119,95



ABC Sports presenteert honkbal. Deze keer geen getekende poppetjes, maar waarachtige spelers. Met de controller van de CD-I bepalen we in het hoofdmenu of we direct aan het spelen willen gaan of dat we eerst een team willen samenstellen. Verder vinden we nog een 'help' optie, die ons laat zien hoe het spel werkt en hoe we een balletje moeten slaan. Dat slaan van zo'n razendsnel zoevend balletje valt in deze help optie wel mee, maar tijdens het echte werk valt dit behoorlijk tegen.

Laten we maar eens een game spelen om te bekijken en te beluisteren wat er zoal te vinden is. In ieder geval is er live commentaar van 2 sportpresentatoren, die af en toe behoorlijk wat opmerkingen weten te plaatsen. We horen wel wat publiek, maar men wekt niet de indruk dat het een overvol stadion is, waarin we spelen. Misschien moeten we ons eerst goed waar maken alvorens we tot het grotere werk over kunnen gaan.
We staan klaar met de knuppel in de aanslag en kunnen in dit beeld onze persoon ietsje naar links of rechts verplaatsen in zijn veldje bij de plaat. Daarna gaan we over naar het "Guess Pitch" waar we een keuze kunnen maken uit 3 soorten van worpen. Nu is het de bedoeling dat jij raadt wat voor soort bal de werper je toe gaat werpen. Wat zei je.... een ronde, ja hoor, ook een slimme. Hier gaat het erom of je b.v. een kromme bal, een harde bal of een slider mag ontvangen. Hoe beter je raadt wat de pitcher uit gaat voeren, hoe beter je slagresultaten zijn. Zo kun je zelfs meemaken dat je de bal b.v. het wachthok inslaat waar je collega's je lopen aan te moedigen. Het is best wel leuk om het filmpje te bekijken, wat ons laat zien hoe je makkers ineens uit elkaar stuiven. Verder zie je ballen slaan, die loodrecht de lucht ingaan of zelfs achter je terechtkomen, omdat je de bal niet lekker raakte.

Mocht je de bal redelijk goed raken, dan is het raadzaam om direct het 1e honk op te zoeken. We doen dit natuurlijk in een rap tempo, wat op de TV via een filmpje getoond wordt. De volgende slagman is aan de beurt en jij popelt natuurlijk om je honk te verlaten en er een te stelen. Met de controller bestuur je dan ook je persoon om hem enkele meters van het honk te plaatsen. Het is wel uitkijken geblazen, want de werper heeft echt ogen in z'n broekzak zitten.

Er zit natuurlijk wel een bepaalde strategie in het spel, wat te vinden is in de 'Batter's Strategy'. Uit dit menu kunnen we enkele keuzes maken. Om er even een paar bij de echte naam te noemen: Hit Away of Bunt, Steal, Hit and Run, Suicide Squeeze. Tevens vind je hier wat informatie over de speler; b.v. hoe snel hij is en welke spelerskwaliteiten hij bezit. Dit zijn bijzonder belangrijke elementen, die het eindspel behoorlijk beïnvloeden. Natuurlijk is er het welbekende scorebord te vinden, waarbij tevens weer wat opbouwende kritiek geleverd wordt door de verslaggevers.

KONKLUSIE

De beelden zijn, zoals we nu wel gewend zijn van CD-I, prima. Het geluid bij het spel is goed. Het harde felle geluid bij een goede slag is overduidelijk te horen. De filmpjes tijdens het spel zijn goed, maar vullen niet



het gehele scherm. Ze zijn (net als bij Windows) wat kleiner gemaakt; dit omdat de MPEG- uitbreiding niet wordt gebruikt bij dit spel. Liever hadden we gezien dat deze aktiebeelden het hele scherm vulden. De besturing van de spelers en de menu-'s is erg simpel en zeer gebruikersvriendelijk. Veel aktie is er niet echt te vinden. Maar als we door hebben hoe we een bal echt goed moeten pakken en de eerste maten de honken reeds bezet hebben, dan pas weten we wat zenuwen zijn. Om punten te krijgen MOET je nu goed slaan, want anders krijg je je maten niet binnen. Geen maten binnen, geen punten. Hooguit scheve gezichten.
Ben je een fan van dit soort spellen, dan zou ik je aanraden POWER HITTER eerst even te huren om eens te bekijken of het je wel echt aanspreekt, want de prijs is pittig. Daarna kun je altijd nog een definitief besluit nemen.

Henk Riemersma.

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door MVSP.

FLINTSTONES - JETSONS TIMEWARP

Softwarehuis: Turner Publishing.
CD-I.
Afstandsbediening.
Aantal spelers: 1.
Spraak en schermteksten: Engels.
Handleiding: Engels.
Richtprijs: FL. 59,95







Het spel is bedoeld voor kinderen van 6 jaar en ouder. In het spel komen de tekenfilmhelden Fred Flintstone en George Jetson in elkaars wereld terecht en dat leidt tot vreemde verwikkelingen.
Uiteraard hebben we dit spel laten beoordelen door enkele kinderen uit de leeftijdsgroep waarvoor het spel is bedoeld en deze kleintjes waren niet bepaald enthousiast. Het spel was niet in staat 'onze' kinderen lang te boeien. Al na een half uurtje kwam het verzoek of er iets anders opgezet kon worden. Hierbij moet wel vermeld worden dat deze zeer jonge testertjes al een ruime ervaring hebben met spelsoftware op CD-I.

Het ziet er allemaal leuk uit, maar als spel heeft de software weinig te bieden. Daar komt bij dat het geheel in het Engels is uitgevoerd. Alles wat je doet wordt gehonoreerd met Engelstalig commentaar, zodat de kleintjes het alleen van de spelelementen moeten hebben en die zijn er nauwelijks.

Ondanks de lage prijs kun je dit spel beter een dagje huren, en neem er dan meteen nog maar een andere titel bij voor het geval jouw kinderen ook na een half uurtje afhaken. De volwassenen, met een goede kennis van de Engelse taal, zullen hier waarschijnlijk meer lol aan beleven.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door MVSP.

HINTBOEK 3 is uit!

Oplossingen, tips en pokes uit Software Gids 21 t/m 30

Alle oplossingen, tips en codes uit Software Gids 21 t/m 30 verzameld in één boek; 40 pagina's dik!

INHOUD:

OPLOSSINGEN:

ALONE IN THE DARK, BENEATH A STEEL SKY, BLUE FORCE, DAY OF THE TENTACLE, DRAGONSPHERE, FREDDY PHARKAS FRONTIER PHARMACIST, GATEWAY 2: HOMEWORLD, GOBLINS 3, HEIMDALL 2, HOOK, INHERIT THE EARTH: QUEST FOR THE ORB, INNOCENT UNTIL CAUGHT, JURASSIC PARK, KING'S QUEST 7: THE PRINCELESS BRIDE, KYRANDIA 2: THE HAND OF FATE, LEISURE SUIT LARRY 6, LOST IN TIME, LURE OF THE TEMPTRESS, MIGHT & MAGIC 5, PEPPER'S ADVENTURE IN TIME, POLICE QUEST 3, POLICE QUEST 4, QUEST FOR GLORY 4: SHADOWS OF DARKNESS, REX NEBULAR AND THE COSMIC GENDER BENDER, SAM & MAX HIT THE ROAD, SIMON THE SORCERER, SPELLCASTING 301, ULTIMA 8, WEEN.

TIPS, CODES

BETRAYAL AT KRONDOR, LOST VIKINGS, OUTPOST, PROTOSTAR, SHADOW CASTER, THE COLONEL'S BEQUEST, TITUS THE FOX, ULTIMA 8.

Dit hintboek is verkrijgbaar door overmaking van FL. 29,95
op Postbanknummer 909515 t.n.v. A.Debels, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.
Voor België: Bfr. 500,- Generale Bank te Hasselt, rek. nr. 235- 0430464-87 t.n.v. J. Herps, Lelystad.
Vermeld bij uw bestelling 'HINTBOEK 3'.

NU BESTELLEN, FL. 4,95 korting!!

HINTBOEK 3 verschijnt 10 april. Bestel nu met onderstaande bon tegen de intekenprijs en je krijgt het hintboek toegestuurd voor FL. 25,= inkl. verzendkosten. Deze aanbieding geldt tot 2 april 1995.

- -

BON

Ja, ik wil HINTBOEK 3 tegen de intekenprijs van FL. 25,=

Naam:_______________________________

Adres:_______________________________

Postcode:___________

Woonplaats:_______________________________

* Ter betaling sluit ik in:

* Eurocheque (denk aan het nummer op de achterkant!) / girobetaalkaart.

* Ik heb het bedrag overgemaakt op postbankrekening 909515 t.n.v. A.Debels, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD. Girotellers: s.v.p. adres vermelden!!!!!!

* Doorhalen wat niet van toepassing is.

Deze bon opsturen naar: Uitgeverij J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

Inl. Tel: 03200-47218. Fax: 03200-47221.

Oplossing King's Quest 7: The Princeless Bride

Algemeen:
1. Bekijk elk voorwerp in je inventory.
2. Daar waar de toverstaf oplicht nog eens te klikken, soms zelfs 3 keer (klik je bijvoorbeeld in het begin op de cactus, dan gebeurt er de tweede keer iets anders).

Hoofdstuk 1: Where in the blazes am I?
Na de intro pak je het stukje petticoat van de cactus en klik je de gouden kam op Valanice.
Linksaf naar de waterput: pak de stok en de zoutkristallen, klik op waterput (zie algemeen 2), klik tekening onder het beeld, klik op parelsnoer van het beeld en zet de 3 blauwe pareltjes alvast van boven naar beneden, rechts van het midden.
Ga noord naar het stenen hoofd. Sla met de stok de "stekelige peer" uit de struik en pak hem op, klik pijltje onder neus van het hoofd (hier zal dus iets in moeten), klik voetsporen rechtsaf naar rotstekening, klik op plek waar de druppels zijn gevallen, klik pompoenstruik, klik rotstekening (je snapt nu de blauwe pareltjes), loop de grot in en klik kleipotten tot je een kleipot in je menu krijgt, pak het mandje en haal er -via je inventory-het pitje uit, plant het pitje op de plek waar de druppels op de grond vallen, loop even de grot in en uit en terug naar die plek, pluk een kolf van de struik en pak ook de pompoenpit, die nu verschenen is.
Ga rechts naar Rodriguez de rat. Klik naambord boven deurtje en klik dan op het deurtje, je maakt kennis met Rodriguez. Hij is zijn bril kwijt en het is je taak dit brilletje van het konijn af te pakken (lukt voorlopig niet). Ga zuid en je ziet een ingang van een gebouw waar een schorpioen huist, ga nog niet naar binnen.
Beeld: vul kleipot met zout water uit de waterput, giet dit water in de schaal van het beeld, met de gouden kam klik je nu op de schaal (Valanice huilt en haar tranen vallen in de schaal), stop de kolf in de hand van het beeld en proef even, jawel, het water is nu drinkbaar, vul je kleipot met dit water.
Woestijn: hier waart een geest, klik op geest, volg de geest en klik weer op hem, geef hem de kleipot met water, als dank krijg je bij een skelet de keuze iets te pakken:
1. kies je het verkleiningsdrankje, dan kun je daarna een jachthoorn pakken.
2. kies je het touw, dan krijg je verder niets meer.
1. met het verkleiningsdrankje kun je de schorpioen verkleinen en deze zal dan niet meer verschijnen, de jachthoorn blaas je eerst leeg bij Rodriguez en gebruik je daarna om op het hol te klikken, het konijn zal van de herrie schrikken en het brilletje bij je achterlaten, alsmede een stuk van zijn vacht, dat aan de cactus blijft hangen.
2. het touw kun je tussen de twee cactussen spannen waardoor het konijn een salto zal maken en zo de bril zal verliezen, alsmede een stuk vacht dat aan één van de twee cactussen blijft hangen.

Mogelijkheid 1: Schakel de schorpioen dus uit met het verkleiningsdrankje (andere mogelijkheid: zorg dat je de petticoatlap aan de stok vast hebt zitten = vlag, klik de vlag op de schorpioen en hij zet zich vast), klik stenen altaar, klik beeldje op altaar, klik op bovenste deel van het uitroep-tekensymbool en een lichtstraal verschijnt, er liggen nu ook 3 kristallen, stop het gele kristal onderin de lichtstraal en het blauwe kristal bovenin de lichtstraal, leg het rode kristal in de opening rechts van het beeldje, een stenen pijl verschijnt, stop de pijl in je menu.
Rodriguez: zorg hier eerst voor het stukje vacht en het brilletje (zie 1). Geef Rodriguez het brilletje, geef hem de pompoenpit en je krijgt een blauwe kraal, geef hem de gouden kam en je krijgt info, verder kun je hem andere voorwerpen geven. Rodriguez heeft op alles wel een commentaar te geven, maar je krijgt er niets meer bij.
Terug naar het stenen beeld: verdraai nu het hoofd, verdraai nu de arm die de schaal vasthoudt bij de pols, het water uit de waterput zal verdwijnen, daal af en klik op de offerschaal, hierin liggen 2 voorwerpen, je moet het rechter voorwerp hebben. Dit is het uiteinde van de pijl in je menu. Dit krijg je niet zomaar: leg daarom eerst de blauwe kraal in de offerschaal en dan lukt het wel. Verbind uiteinde stenen pijl met stenen pijl (haal nog even een kolf op).
Beeld bij de voetsporen: stop de nu complete pijl op de juiste plaats, de doorgang opent en je treedt binnen. Valanice ontmoet hier een monster.

Hoofdstuk 2: A troll is as a troll does.
Maak kennis met koning Otar de derde, lord der trollen en trolprinses Rosella. Na de tussendemo beland je in een kamer. Klik portret, spiegel en bed en verlaat de kamer. Ontmoeting met Mathilde volgt nu (luister goed!), even later doet een trolletje haar intrede, dat duidelijk niet tevreden is met haar speelgoedrat. Pak de speelgoedrat, het schild (blauwe ding links van troon) en demonteer het schild (je hebt nu ook een schildpunt in je menu), gebruik de troon als springkussen, bekijk het gat boven de troon. Je zult nu 5 voorwerpen moeten zoeken waarmee Mathilde aan de slag kan, zij is immers in staat je weer te veranderen in mensengedaante. Reis nu wat rond en maak kennis met diverse andere trollen, de kok die de Marseillaise loopt te brommen is wel de grappigste. Blijf praten en klikken op alles waar je toverstaf oplicht. Je zult ook even kennis maken met Malicia, de boze tovenares. Keer ook eens terug op lokatie, de modderbadende heren trol zijn bijv. later vervangen door twee dames trol. In de grot onder de werkplaats pak je de lantaarn en een stuk zwavel (ga op de uitstekende punt staan en in 2 sprongen ben je er; neem dezelfde sprongen terug, anders duvel je naar beneden). In de werkplaats houd je de lantaarn in het vuur en zal hij vanaf nu licht geven. De kok krijg je weg door de speelgoedrat erop te klikken; als hij weg is pak je een koperen schaal en een handjevol gebakken kevertjes (pak je echter de schaal linksonder, dan heb je meteen de gouden schaal en kun je het gedoe met de koperen schaal overslaan). Vul de schaal met het groene water (vind je in grot onder werkplaats). Ga naar de kristalgrot en probeer eerst door te lopen over de brug. Brutus de botbreker verschijnt. De lift is defect. Ga naar het karretje en plaats het schild op de plek waar een wiel hoort te zitten, zet het wiel vast met de schildpunt en kies nu het commando "ride", goodbye Brutus, deze verdwijnt in de lavastroom, ga over de brug en verder tot je de draak tegenkomt, geef je lantaarn aan de draak en je krijgt een diamant, de draak gaat een rondje vliegen en zal later in het spel hier terugkeren.
Mathilde: geef haar nu de schaal met het groene water om erachter te komen dat de schaal niet van goud is, als je nu naar de keuken gaat kun je een laatste schaal pakken en jawel, deze is van goud, vul ook deze gouden schaal met het groene water.
Werkplaats: geef de juwelier de diamant en je krijgt er een hamer met beitel voor terug.
Draak: zoek de draak weer op, deze ligt nu vast te slapen en met zijn staart te zwiepen, ligt de staart plat en stil op de grond, dan hak je snel met hamer en beitel een schub los.
Mathilde: geef haar nu de gouden schaal gevuld met het groene water, de gebakken kevertjes en de schub.
Werkplaats: gooi nu de zwavel in het vuur en de smid zal bedwelmd raken, pak de tang van de muur, klik met de tang op het bruine kistje = mal voor het maken van zilveren lepels, klik met het hele geval op de emmer bij het aambeeld, pak de zilveren lepel en hang de tang terug aan de muur.
Mathilde: geef haar nu de zilveren lepel. Na heel wat amateuristisch getover krijgt Rosella haar eigen gedaante terug. De pret duurt echter niet lang, want Malicia verschijnt ten tonele en d.m.v. haar magie beland je weer in de kamer waar je begon.
Beginkamer: zet de 3 krukken onder het schilderij op elkaar, Rosella kruipt via het gat door een tunnel (onderweg goed luisteren naar het gesprek tussen Malicia en Otar) en komt uit bij de troon met springveren.
Hoofdgrot: pak de "draakpad" en loop naar je kamer terug (tussendemo), Mathilde is weer verschenen, geef haar nu de "draakpad" en je krijgt weer info: Otar is dus niet de echte, Otar bevindt zich in gevangenschap in het Ooga Boogaland en Malicia is van plan een vulkaanuitbarsting te veroorzaken. Je krijgt een magisch touw, loop de kristalgrot in en Malicia verschijnt. Handel snel, je moet de speelgoedrat op Malicia klikken, opnieuw de kristalgrot in en de "lift" repareren met het magisch touw. Rosella gaat naar boven en wij gaan terug naar Valanice.

Hoofdstuk 3: The sky is falling
Om van het monster af te komen moet Valanice de stekelige peer geven; het monster verdwijnt en Valanice gaat de bossen in. Verken het bos (ga dus na de spin nog niet de grot in), je ontmoet lord Attis (laat hem de gouden kam zien) en lady Ceres die beiden zijn omgetoverd; de één in een hert, de ander in een boom. Lady Ceres heeft bovendien een pin in haar stam zitten. Je maakt kennis met een monster waar je nog niet voorbijkomt, je maakt kennis met een vervelende spin die een kolibri gevangen houdt (om bij de spin te geraken spring je van steen naar steen, stop de spin in het lege doosje en bevrijd de kolibri), de steengeest is niet wakker te krijgen, bij de 2 beelden krijg je van de bevrijde kolibri (klik op bloemen linksboven, klik met lege kleipot op bloemen) heerlijke nectar, proef maar eens. Nu de grot in en je komt bij Falderal-

city. Hier praten met iedereen en meermalen, op alles klikken en laat daar waar mogelijk altijd de gouden kam zien. Je ontmoet de volgende personages:
1. Stadswacht: deze is vervelend. Klik een paar keer op de grote poort en ga gewoon door het kleine deurtje naar binnen, wat hij ook zegt.
2. Aartshertog Fifi le Yipyap: om hem de eerste keer voorbij te komen laat je hem de gouden kam zien, later gaat hij in het stadhuis zijn verjaardag vieren.
3. Fernando de stier, de winkelier van het eerste winkeltje dat je tegenkomt: hij is zijn vogeltje kwijt.
4. Chicken Petite: schreeuwt verschrikkelijk en is ervan overtuigd dat de lucht naar beneden zal vallen.
5. Kraai in nest: heeft een flink arsenaal scheldwoorden voor Valanice in petto.
6. Winkeltje van Ersatz die voorlopig even weg is.
7. De onbetrouwbare slang, die wil dat je voor hem een magisch beeldje gaat halen bij Fifi in het stadhuis. Naast zijn winkeltje vind je een kooi (doek eraf, kooitje open), je bevrijdt het vogeltje. Geef het vogeltje aan Fernando en je krijgt een masker. Ga je nu naar buiten, dan is het verjaardagsfeest van Fifi begonnen, met je masker op mag je naar binnen.
Stadhuis: eenmaal binnen ga je door de volgende deur. Je ziet hier een doolhof van trappen, ga eerst links en zie bij de linkerdeur te komen, kom je hier binnen, dan zie je dat alles op zijn kop staat, trek de la van het bureau open en het magische beeldje valt eruit, ga nu terug en rechts tot bij de tweede deur (stoffig), binnen ga je door één van de lachspiegels en kom je weer uit in de "op zijn kopkamer", nu kun je het magische beeldje pakken, verlaat het stadhuis en ga terug naar de slang, deze is foetsie. Er gebeurt het één en ander dankzij Chicken Petite. Klik het magische beeldje op de kam (Rosella in de problemen), uit het nest van de weggevlogen kraai pak je het muntje.
Winkel van Ersatz: eet nu eerst de zoutkristallen in je menu op. Geef Ersatz het muntje en je krijgt het boek "Wisdom of Falderal". Bekijk alles in de winkel en ruil tenslotte je masker voor een rubberen kip, trek de veer uit de kip via je inventory.
Rodriguez de rat: geef hem het boek en je krijgt een wandelstok waarmee je de "kaas" uit de bron kunt halen. Valanice wordt nu gearresteerd.

Hoofdstuk 4: Will the real trollking please stand up.
Kerkhof: klik op de schop van de doodgraver om uit de schacht te komen, verken het kerkhof waar je heel wat keren zult sneuvelen en als je van limericks houdt lees je de diverse teksten op de grafstenen.
Halloweenhuisje: ga met de lift (klik touw) naar boven, pak hier de ruggegraat en de ingewikkelde voet, wat later ontmoet je de twee vervelende kereltjes die met de rat spelen; zij willen een heftiger huisdier.
Dr.Mort: geef hem de ruggegraat en je krijgt een vervaarlijk huisdier in een doos.
Halloweenhuisje: geef de kereltjes de doos, zet de doos op de lift en je krijgt vanzelf de rat.
Doodgraver: geef hem zijn rat en je krijgt een hoorn.
Halloweenhuisje: de kereltjes zijn bezig een kat levend te begraven; bevrijdt de kat (klik met hamer en beitel op de doodskist) en je krijgt van hem een extra leven.
Bij de skeletten op de grond: blaas hoorn en laat de doodgraver een kuil graven, daal af en maak slot open (klik doodskop, vleermuis, spin), je ontmoet de echte trollenkoning. Even wachten en dan geef je Otar de drakenpad, sla met hamer en beitel Otar's armband open, de drakenpad graaft een uitweg, Otar en Rosella ontsnappen, de drakenpad vertrekt naar Mathilde, Otar wordt met de magische staf veranderd in een scarabee, pak de zwarte mantel en klik deze op Rosella, in deze vermomming gaan we verder.
Doodgraver: bij het gebouwtje waar de machine stond pak je de schop.
Halloweenhuisje: jaag de 2 kereltjes in je vermomming de stuipen op het lijf.
Dr.Mort: van hem zul je nu een verstuiver krijgen en nog wat info.
Uitgang kerkhof: gebruik de verstuiver op het moerasmonster, praat met de vleesetende plant, geef de ingewikkelde voet aan de vleesetende plant en pak snel het bloempje.
Malicia's huis: de gargoyle dient hier als waakhond, wacht je te lang dan ruikt hij je en roept Malicia. Loop daarom snel naar de achterkant van het huis en trek daar aan een liaan, er komt een gat vrij, graaf het uit met je schop, klim via het gat in het huis, Malicia duikt op met haar hond, klim terug in het gat, gebruik de verstuiver op de neus van de hond, Malicia verdwijnt en je hebt even vrij spel. Onderzoek alles, in het bijzonder de ladenkast, gooi alle kleren op de grond tot je het geheimzinnig toestel in je inventory hebt, stop de kleren terug in de ladenkast en pak de sok, stop het zilveren overblijfsel van de lepel in de sok en je hebt een slinger, verlaat het huis via het luik en de gegraven gang, trek je vermomming weer aan, ga rechtsaf en schakel het monster uit met de slinger.
Beeld met draaiend hoofd: haal even wat zoutkristallen op.
Falderalcity: ontmoet stadswacht, Fifi, Fernando de stier, Ersatz (eet zoutkristallen om binnen te kunnen).
Stadhuis: via trappendoolhof naar de kamer met fontein, met je sok wis je het vuil van de tekst en lees, sla met hamer en beitel een stuk ornament los (in de vorm van een grapefruit, rechts van de houten planken), stop het grapefruit-ornament in het witte beeldje, de fontein laat nu een opening zien, klik magische toverstaf op scarabee (Otar dus) en met Otar's kracht wordt de opening wat groter, daal af, Otar zal nu de nep-Otar ontmoeten en de strijd tussen die twee brandt los.

Hoofdstuk 5: Nightmare in Etheria.
Valanice's proces volgt en ze wordt veroordeeld tot: "het terugbrengen van de "maan" = "kaas" in de lucht".
Falderalcity: klik gouden kam op magisch beeldje, ruil bij de slang het beeldje om voor een fles zalf, klik het stukje konijnenvacht op dit flesje, ga nu links van de boom staan (waar de kraai in zit) en bevestig de rubberkip aan de onderste tak, klik de kaas op de rubberkip, je krijgt nu gratie omdat de "maan" weer op zijn plaats staat.
Bossen: ga naar de steengeest en maak hem wakker (veer in zijn neus), luister naar wat hij te zeggen heeft, stop de kolf in het rechterbeeld bij het bruggetje, giet de honing in het linkerbeeld en de rivier gaat stromen, lord Attis is weer normaal, ga naar het veld links van Attis en drink het flesje leeg, bij Malicia's huis verschijnt nu Attis om het groene monster op te ruimen, maak nog een praatje met de vleesetende plant, verken de lokaties op het kerkhof, let op de kat en de hond, om nu verder te kunnen zul je in het Halloweenhuisje het bot moeten afpakken van de mummie. Heb je het bot, dan geef je dit aan de hond, praat met de hond tot je een medallion krijgt, klik het medallion op de vrouw in het zwart, ga op zoek naar het brandende rotje 2 schermen vanaf vrouw in zwart, gebruik dit rotje op het slot van de crypte, ga naar binnen en gebruik het hondenstandbeeld, onderzoek en open het mandje en pak het hoofd, ga op het pad staan waar de hoofdloze ruiter voorbij komt en op het juiste moment gebruik je het hoofd.
Met de fluit van de ruiter zul je in Etheria aankomen, klim naar de top van de berg en gebruik de vreemdlijkende boom, klim tot het einde van de tak, onderzoek de druiventros om Ambrosia te krijgen, gebruik nu de zuid-oost regenboog om terug te keren naar de bossen, gebruik de Ambrosia op het rechterstandbeeld en pak de granaatappel, hiermee ga je Ceres redden, gebruik de fluit om terug te keren naar Etheria, gebruik de harpsnaren in volgorde 1,5,6,4 om de harp te activeren, gebruik de globe van de harp om bij de Fates te komen, praat met de Fatestot. Je weet dat je naar Maab moet en dat je, om daar te komen zult moeten slapen. Gebruik de zuid-west regenboog om terug te keren naar Ooga Boogaland en ga naar Dr.Cadaver, praat met hem en ga in de doodskist slapen, ga terug naar de Fates die je naar Ceres sturen, praat met haar en nu via Etheria naar Malicia's huis, ga via de achterkant naar binnen, maar zorg dat Malicia uit haar huis is door af en toe terug te kruipen, onderzoek de lamp en pak de kristallen staaf, weer naar Etheria en gebruik de noord-west regenboog om in de woestijn te komen, ga 2x noord en 1x oost en ga gebouw binnen, gebruik de kristallen staaf op het beeld, terug naar de Fates en ze geven je de dromenvanger, klim de berg op en gebruik de dromenvanger op de grot-ingang, als de nachtmerrie verschijnt klik de dromenvanger op de nachtmerrie, ga de grot in en praat met de droomwever, gebruik de dromenvanger op hem om het dromentapijt te krijgen, gebruik dit op Valanice om in dromenland te komen, gebruik de droomvanger op de zwarte nachtmerrie, ga zuid, loop gebouw in en gebruik de kristallen staaf om Maab te bevrijden, pak de magische teugel, beklim de berg en ga achter de grot staan, gebruik de magische teugel op de witte wind.

Hoofdstuk 6: Ready set boom.
Onderzoek de magische toverstaf, deze heeft 2 standen T en F. Zet hem in de stand F en gebruik hem dan op de valse koning, in de vulkaan gebruik je de schop op jezelf, bij de deur klik linkeroog, rechteroog en daarna neus, gebruik het apparaatje op het contact rechts van controle-paneel, als het opgeladen is pak je het apparaatje terug, gebruik het plantje op de koning, gebruik het apparaatje op Malicia en gebruik het extra-leven op Edgar om hem te redden.

PETER POSTMA
Met dank aan Jocelyn.

QUEST FOR GLORY 4, SHADOWS OF DARKNESS

OPLOSSING (ALS "WIZARD")

DAG 1

Onderzoek de 3 skeletten en pak de dolk, de vuursteen en het kleingeld. De fakkel op het altaar kan aangestoken worden met behulp van de dolk en de vuursteen. Ga nu verder in de grot en pak de doek. Ga beneden de grot uit. Gebruik de doek en "levitate" over de afgrond. Linksachter is de uitgang van de grot, waarna je voor het eerst kennismaakt met Katrina. Als zij weg is, pak je het symbool van de stenen boog. Ga naar links. Beneden aangekomen op de pilaar "Trigger" uitspreken, op de steenhoop 2x "Force Bolt" en met "Fetch" de Bonzai pakken.
Ga links, boven, links, en pak een bot van het skelet. Pluk bloemen in een volgend veld en ga ermee naar de Rusalka in het Z.W. van het bos. Geef haar de bloemen, maar kom niet te dichtbij. Van hieruit bezoek je de poortwachter in het N.W. en praat met hem.
Ga naar het dorp in het Oosten. Bij de dorpspoort vind je in een boomstronk een geldbuidel en van de akker pak je een maiskolf. In het dorp eerst vanaf de steen naar links, waar de burgemeester je begroet. In zijn buro vraag je hem uit over het avonturiersgilde en je krijgt een sleutel. Achter de volgende deur ontmoet je Olga, die haar man Boris mist. Toevallig is dit dezelfde Boris als de poortwachter. Eén van je opdrachten binnen het spel is dit tweetal weer bij elkaar te brengen door middel van gesprekken en wat heen en weer geloop.
Van de dame koop je 5x knoflook, snoep, olie, een koekepan, een handbezem en voedsel. Ga naar links, waar je de spraakzame Igor treft en open met de sleutel de toegang tot het avonturiersgilde. Binnen teken je het gildeboek. Lees de boeken in de kast en oefen met de hometrainer.

Zodra je weer buiten bent, open je de deur van het klooster met het symbool. Boven de schoorsteen kleeft een wezentje, dat je de knoflook moet geven. Nu kun je de stang bedienen en de weg naar het allerheiligste vrijmaken. Beneden aangekomen vergrijp je je eerst aan het wijnvat en krijgt daardoor één van de 5 Rituelen, die aan het eind van het spel gebruikt moeten worden. "Open" het bureau en aantekeningen over de rituelen komen aan het licht.
Voor het klooster ga je naar rechts, door de poortboog en ontmoet Nickolai, die vertwijfeld op zoek is naar zijn Anna. Na het gesprek met hem ga je naar Dr. Cranium en je gebruikt de deurbel. Nadat je dezelfde melodie gespeeld hebt, is de weg naar de entreehal vrij. Hier open je eerst de rechterdeur en je aktiveert daarna de val. De antwoorden op de vragen hebben betrekking op iets dat klein, snel, levendig is en dat huppelt. Een babyantwerp dus. De avocado sandwich van Olga wordt als lokaas in de val geplaatst en je hebt een huisdier.
Nu kun je je achter de linkerdeur aan een behendigheidsspelletje wijden. De moeilijkheidsgraad hierbij op zo makkelijk mogelijk instellen en als je hier nog niet uitkomt, helpt het programma. Je krijgt tot slot een sleutel voor het laboratorium, die op de achterste deur past. Het mozaïek levert niet al te veel problemen op en je kunt naar binnen. De heer in het wit stelt je graag zijn dranken ter beschikking in ruil voor de formules die je in het handboek vindt. Bij hem vraag je ook om drie flesjes en praat je over magie, waarna hij je een "Glide-spreuk" geeft.
Verlaat het dorp en ga 2x naar het Zuiden, daarna Oost, tot je bij Leshy de struikgeest komt. Je raadt eerst zijn naam en later verzoekt hij je de Bonzai te planten. Daarvoor ga je Oost, Zuid, Zuid, West en Noord. In één van de lampen zit weer een geldbuidel verstopt. De vrucht van de boom krijg je door de Fetch-spreuk. Terug bij Leshy geeft hij je een oplossing, die je later gebruiken kunt. Nu ga je naar het N.O. van het bos naar het zigeunerkamp. Trek je terug. In het zuidelijke deel van het bos kom je bij een zeldzame struik met tentakels. Met behulp van een paar Force Bolts of een paar stenen valt er een tak met bessen af, die met de Fetch-spreuk gepakt worden. Wacht nu tot het nacht is en dood eventueel de tijd met oefeningen. Gebruik het avondmaal in de herberg en de dorpelingen vertellen je over de "jester".
Als de avond valt ontmoet je ongeveer midden in het bos de geest van Anna, die je vraagt haar de weg naar het dorp te wijzen, dus op naar het dorp en weer terug. Bij een volgende ontmoeting is het aan jou deze dame aan het verstand te brengen, dat ze een geest en dus dood is. Dan krijgt ze haar geheugen terug en wil ze niets liever dan nog eenmaal met haar Nickolai praten.
Ga nu naar het moeras in het Z.W., waar je de zieltjes van overleden kinderen tegenkomt (dwaallichten). Deze lok je met snoep en je vangt ze later in een fles, die je van Dr. Cranium gekregen hebt. Met hen ga je nu naar de totem, op de plaats waar de Bonzai stond. Zodra je deze met de dwaallichtjes aanraakt, worden tekens zichtbaar. Met behulp van het symbool kun je de letters A-V-O-O-Z-L kiezen, de naam van de Dark One. Nu komt het tweede Ritueel tevoorschijn. Met de twee lege flessen kun je de Goo onderin het beeld opvangen.
Terug bij het moeras worden de dwaallichten weer vrijgelaten. Drink in het veld onder Erana's Garden (waar je de Bonzai geplant hebt) uit de fontein en ga dan naar Erana's Garden. Hier kun je je magic oefenen en slapen.

DAG 2

In Erana's Garden vul je eerst een fles met water uit de rivier. Ga dan naar het dorp en vertel Nickolai over je ontmoeting met Anna's geest. Nu ga je op zoek naar het 3e Ritueel. Naar het moeras in het Z.W. waar je de Glide-spreuk uitspreekt. Glij W-Z-W door het moeras, tot je bij een grafsteen komt. Deze wordt bewaakt door twee Chernovy. Glij zo snel mogelijk op de eerste af, zodat je zijn magische aanvallen ontwijkt. Als je eenmaal aan het vechten bent, moet je doorgaan totdat de tegenstander dood is. Als de eerste uit de weg geruimd is, kun je even uitrusten. Je mag echter niet het veld uit. Dan val je de tweede wachter aan en nadat ook hij opgeruimd is, plaats je het symbool op de grafsteen en je kiest de combinatie, die je in het klooster gevonden hebt. Ook hier biedt de computer bij twijfel uitkomst. Je bent nu in het bezit van het derde Ritueel.
's Nachts ontmoet je Anna's geest opnieuw midden in het bos. Vlak daarop verschijnt ook de geest van Nickolai en beiden zijn weer samen, zolang de dood ze verbindt. Als je weer op deze lokatie komt, verschijnen beide en bedanken je. Vraag om Nickolai's hoed als beloning. Ga dan weer naar Erana's Garden om te trainen en te slapen.

DAG 3

's Ochtends ga je naar het dorp. Dr.Cranium vertelt over zijn nieuwste brainwave en vraagt daarvoor een formule uit het handboek. Het is in ieder geval tijd eens met iedereen in het dorp te praten en bijvoorbeeld Boris en Olga te herenigen, als je dat nog niet gedaan hebt. De heren in de kroeg zijn bijzonder vriendelijk tegenover vreemden. Ga nu naar Baba Yagas hut in het Z.O. De struiken worden verwijderd met de spreuk, die je van Leshy hebt. Ga nu naar links en geef Bonehead, de eerste schedel, de hoed van Nickolai. Je verneemt nu dat je oude aardsvijand Baba toch nog een beetje kwaad is. Desondanks waag je het erop en koopt de kippenhut om met de maiskolf.
In de hut moet je goed van de tongriem gesneden zijn om niet in de soep te belanden. Heb je het voor elkaar, dan stuurt de dame je weer naar buiten om voor haar een koek te halen. In de vijzel verpulver je de botten en doet het "meel" dan in een fles. Dan strooi je het meel op de koekschaal, daarop nog wat Goo en als versiering de bessen van de tentakelstruik. Dit kunstwerk laat je eerst aan Bonehead zien en dan geef je het aan de schedel linksonder om te bakken.
Nu geef je de koek aan Baba en strijkt de beloning op. Zoek er een uit, waarbij de volgorde niet belangrijk is. Als je weer buiten bent, gok het er nog een keer op en biedt Baba dit keer een teen knoflook aan. Je mag dan opnieuw iets uitzoeken. Zonodig hiermee blijven doorgaan, totdat je het vierde Ritueel en de Jesterlolly hebt.
De rest van de dag kun je het beste aan het opvoeren van je vaardigheden besteden. 's

Nachts kom je bij de dorpspoort Katrina weer tegen, van wie je een toverspreuk krijgt. Flirt een beetje met haar, want ze wordt later nog zeer belangrijk. Na drie vragen verdwijnt deze schoonheid, maar je komt haar nog wel tegen bij de dorps- of de kasteelpoort.
Ga het huis van Nickolai in via het venster met "Levitate". De kist vergt wat handigheid en bevat o.a. een halsketting. De speeldoos op de begane grond is waardeloos. Ook bij het buro is voorzichtigheid geboden en de fles olie kan meermalen gebruikt worden bij de roestige scharnieren. In het huis van de Burgemeester bevinden zich in het buro de sleutel van de gevangenis en wat geld. Nu kun je weer rustig gaan slapen in Erana's Garden.

DAG 4

Als het ochtend is geworden bezoek je Dr.Cranium maar weer eens en ruil je een flesje Goo tegen zijn vloeistof. Daarna ga je nog een keer naar het klooster en bevochtigt met de vloeistof het Domovoi beeld. Klik met de toorts op het vloerkleed om het klooster te vernietigen. Bij Leshy krijg je een raadsel op over de Faerie Queen. Ga weer trainen.
Pas 's avonds is er wat aktie: een nar is verdwaald en geeft in de herberg een voorstelling. Even later zit hij in zijn kamer aan het eind van de gang. Pas op als je bij hem aanklopt! Als het je lukt binnen te komen, hoor je meer over het verleden en de pech van de nar. Bij een volgend bezoek moet je hem de lolly geven en de rubber kip pakken. Op weg naar buiten vertelt de nar een grap, die je aan het eind van het spel gebruiken moet.
De nar geeft nog een afscheidsvoorstelling en na middernacht kom je in de herberg de Domovoi tegen, die een paar tips heeft. Praat met hem, ga naar je kamer, rust een uur en praat dan nogmaals met de Domovoi. Uit de kast pak je de pop van Tanya.

DAG 5

In het dorp is beroering ontstaan: Igor is verdwenen en de zigeuner wordt ervan beschuldigd hem gedood te hebben. Na een kort bezoek bij de gevangene bied je de Buromeester aan Igor te gaan zoeken. De zoektocht voert je regelrecht naar het kerkhof, waar Igor onder een omgevallen grafsteen gevangen zit. Voor het rechtzetten van de steen gebruik je "Open". Zodra je in het dorp terugkeert, is de zigeuner vrijgelaten. Bij een gesprek met Igor krijg je een sleutel voor een grafkelder. Met de hometrainer moet je nu zo langzamerhand klaar zijn. Tijdens de schemering ontmoet je de zigeuner bij de dorpspoort.
Nu bezoek je het zigeunerkamp en praat je met de oude zigeunerin. Voor een klein bedrag legt ze de kaarten voor je en ze leert je de "Aura" spreuk. Na het gesprek word je ten dans gevraagd en breng je de rest van de nacht in het kamp door.

DAG 6

Je wordt wakker in het kamp. Praat weer met de zigeuners en laat de Tarotkaarten leggen. De zigeunerin vertelt over een visioen over jou en de rubber kip (voor degenen, die de bessen niet konden pakken). Ga naar het dorp en praat met Olga. De waard vertelt over zijn verdwenen dochter Tanya en zijn vrouw heeft het over Erana's staf. Bij de zigeuners krijg je belangrijke informatie over Erana's staf en de toverspreuk, die daarin rust. (Als dit niet meteen lukt, net zolang heen en weer lopen tussen de verschillende figuren, tot je de juiste tekst krijgt of anders wachten tot het avondmaal). Dan ga je naar het kerkhof. Met behulp van Igor's sleutel open je de grafkelder van Borgov en je gaat naar binnen. In de kelder zie je op de grond een soort wapenschild. De kleuren druk je in de volgorde van de naam Borgov in (blauw, oranje, rood, groen, oranje, violet). Je krijgt nu de sleutel voor de rechter grafdeur. Door deze deur kom je in het kasteel. Ga nu naar boven en smeer de deur aan het eind van de trap in met olie. Als je weer bij de trap bent, luister dan aan de deur en ga de Grote Hal binnen. Loop door de bovenste deur en dan omhoog, rechts, omhoog, links, links, links en weer naar boven. Zo kom je bij Tanya's kamer. Geef de pop aan het meisje en vertel haar over haar ouders en de staf van Erana. Toby is bereid zijn leven voor Tanya te geven en de ceremonie begint. Het wezen sterft en Tanya wordt weer menselijk. Nadat je Erana's staf gepakt hebt, breng je de nacht in de herberg door.

DAG 7

Trainen en wat praten met de dorpsbewoners en de zigeuners.

DAG 8

Tanya's ouders zijn dolgelukkig dat ze hun kind terughebben, maar je herinnert ze eraan, dat het kasteel nog steeds bevolkt wordt door vampieren. Ga naar de zigeuners en praat met hen over de gebeurtenissen. Daarna weer naar het kasteel via de grafkelder en naar boven in de Grote Hal. Dan naar boven, rechts, omhoog, rechts en weer omhoog. Voorzie de rechter deur van olie en ga naar binnen. Nu moet je een truc toepassen: spreek de openingsspreuk uit en plaats deze in de buurt, rond de helm van de linker wachter. Hierop gaat de deur open en je komt ongedeerd tussen de wachters door. Stom genoeg word je nu door Ad Avis betrapt en in de boeien geslagen. Zodra hij weg is laat je de kettingen springen (of je breekt ze open), pakt de hamer en de paal, waarna je via de IJzeren Maagd in de kamer van Katrina terechtkomt. Open de doodskist en maak Katrina wakker. Dood haar niet! Verklaar (na de tussenscène) je liefde aan Katrina en neem de opdracht aan. Je wordt nu voor de kasteelpoort gezet met de opdracht de vijf Rituelen te vinden. Omdat je die al hebt ga je kort daarop terug door de slotpoort. Ga naar binnen en bereid je voor op de eindscène.

DE BEZWERING

Bij de grot voltrekt Katrina het "Ritueel van de Mond" en de grot gaat open. Ga naar binnen en ontmoet de hogepriester in het volgende veld. Dit "ding" is (of was) de laatste telg van de familie Borgov. Hem moet je verslaan om aan het boek met het ritueel te komen. Magiërs en messenwerpers kunnen dit vanaf de helling doen, terwijl de vechters op de bodem van de grot een man- tegen-ding gevecht aangaan. Naar beneden kun je met een Levitate-spreuk of met hulp van een werphaak. Is de priester verslagen, dan pak je het boek en verlaat de grot naar rechts. Nu kom je in het hoofdvertrek.
Je kunt nu door de rechter deur gaan om in de grot met het beenderaltaar te komen. Steek de fakkels aan en zet het symbool op het altaar. Voltrek nu het "Bone Ritual" en bevrijd jezelf uit de beenderkooi.
Ga weer terug naar het hoofdvertrek en betreed door de linker deur de grot met het bloedaltaar. Ga voor het altaar staan en lees het "Blood Ritual". Kom dan met behulp van Levitate of de werphaak op het platform terecht, waar je een steen kunt zien. Stoot deze in het "bloed" en keer terug naar het hoofdvertrek. Nu kan de deur linksboven in het beeld geopend worden. Ga naar het kraakachtige altaar en lees het "Breath Ritual". Volg de aanwijzingen van het ritueel op en blaas eerst door het tentakel rechtsonder, dan linksonder en dan door het tentakel onderin het midden. Tenslotte blaas je door het middelste tentakel boven en brengt daarmee de "ademhaling" op gang. Op weg naar het hoofdvertrek word je hierdoor gepakt en kom je in een stroom terecht. Daaraan ontkom je door je aan één van de bewegende "takken" vast te grijpen. Terug in het hoofdvertrek ga je door de deur rechtsboven en je komt bij het Altaar der Zinnen. Geleidelijk aan komen je eigen waarnemingen terug totdat je weer kunt zien. Het altaar staat boven de ingang. Voltrek het ritueel en bereid je voor op het "spitsroedelopen". De "zenuwen" geven af en toe electroshocks af en bemoeilijken je terugweg. Als je niet van timing houdt, krijg je het hier zwaar te verduren. Vaak SAVEn is raadzaam.
Als je het gered hebt tot in het hoofdvertrek, lees je bij het altaar in het midden het "Heart Ritual" en klautert daarna in de "hersenen". Hier kom je Katrina en Avis weer tegen en je voltrekt het laatste ritueel. Nadat je dit gedaan hebt, word je door Ad Avis aangevallen. Katrina verdedigt je en er volgt een magisch duel, waarbij zij zich voor je opoffert. Op dat moment wordt Avis onvoorzichtig en nu is het tijd de grap te vertellen. Ad Avis krijgt een lachstuip. Pak nu de staf van Erana en gebruik deze als een speer op de onverlaat, waarna Ad Avis wijlen is. Sla nu met de toverstaf op het kristal en bevrijdt de magiër Erana. Het gevaar is geweken en het spel is ten einde.

WAARSCHUWING: deze oplossing geldt voor de disketteversie. Bij de CD-ROM versie (die verder ook vergeven is van de bugs) lukte het mij niet Tanya over Erana's Staff te vertellen. Voor de dief en de vechter is het verhaal in grote lijnen hetzelfde, alleen de opdrachten verschillen. De "bonusfiguur" Paladin krijgt als extra opdracht het bevrijden van de Rusalka.

Jocelyn.

DE MINI GIDS

In deze rubriek kunnen onze lezers advertenties plaatsen, mits NIET VAN COMMERCIELE AARD! Handelaren kunnen onze advertentietarieven aanvragen. De redactie behoudt zich het recht voor advertenties te weigeren. Inzendingen kunnen gestuurd worden naar Postbus 516, 8200 AM Lelystad en dienen voorzien te zijn van naam, adres en evt. telefoonnummer. Advertenties met alleen postbusnummer of antwoordnummer worden niet opgenomen.

Plaatsing is GRATIS voor onze abonnees. Voor niet abonnees zijn de kosten FL. 2,50 per advertentie. Dit bedrag moet worden voldaan door het BIJSLUITEN van postzegels bij de advertentieopdracht.

Advertenties voor software worden alleen geplaatst als het gaat om *ORIGINELE SOFTWARE met ORIGINELE HANDLEIDING!* Indien soft- of hardware verder is voorzien van verpakking, garantie, toebehoren e.d. is dit in de advertentie vermeld.

PC AANGEBODEN

Wegens overkompleet op de Software Gids redaktie: 80386DX/33Mhz. (minitower), 64Kb. cache, 4Mb. intern geheugen, 104Mb. harddisk, 3.5"HD diskdrive, Trident SVGA videokaart met 1Mb., keyboard, SB kloon geluidskaart, Tysar 14" (800x600) kleurenmonitor. Vraagprijs FL. 850,= (afhalen Lelystad, verpakking ontbreekt). Tel. 03200-47218 (ma. t/m vr. tussen 10.00 en 17.00 uur).

386SX/33Mhz., 2Mb. ram, 130Mb. harddisk, 3.5"HD FDD, tower, Sony double speed CD-ROM, SVGA color monitor, 101 keyboard, muis + mat, 2400 baud modem.
Software op CD-ROM: Mantis, New Media Guide, Winners CD (Photoshop 2.5, Paradox, OS/2 2.1, Lotus 1-2-3, Ami Pro, Netware 4.0, Superbase etc.), Animation vol.3 en 4, Graphics vol.2, PC Home CD, Lan magazine nov. 94, Supergames 1.
Op 3.5" disk: DrDOS 6.0, Het Geheim van Delft, Windows Dino Disk, Triple Action vol.4 (Blues Brothers, Satan, Maya), LHX Attack Chopper, Populous + The Promised Lands.
Op de harddisk: Windows 3.11, MSDOS 6.2, Communique voor modem, Pctools 8.0, tonnen spellen. T.w.v. FL. 3000,= voor maar FL. 1999,=. Zelf afhalen. Tel. 05190-94380. Westerbolwerk 12, 9101 MG Dokkum.

80486SX/25Mhz. (Intel), minitower, 256Kb. cache, 4Mb. ram, Conner 130Mb harddisk, 3.5"FDD, Trident SVGA kaart 1Mb., keyboard, muis en veel software. Fl. 1250,=. Tel. 072-610299 (Martin).

80486DLC/40Mhz. mini-tower, 420Mb. harddisk, 5Mb. intern geheugen,, CTX multiscan kleurenmonitor, Trident 1Mb. SVGA videokaart, 5.5" en 5.25" drives. Vraagprijs FL. 1250,=. Tel. 03429-2303 (G.Visser).

Highscreen Tower 80486DX2/66Mhz., 8Mb., 170Mb. removable harddisk, SPEA/CIRRUS SVGAcard 1Mb., 3.5" en 5.25" HDdrives, SVGA 14" monitor, externe CDROM drive SB/doublespeed, SB16 soundcard, versterker, woofer, boxen, HPDeskjet 520 printer (garantie!), joystick, MSWindows 3.1, DOS 6.0, PCTools 8.0, 1HD + 1 CD spel naar keuze. Alles samen FL. 5000,=.
Soundwonder soundcard FL. 60,=.
HDdisk: Comanche Max Overkill + 2 mission disks FL. 110,=, Space Simulator FL. 90,=, X-Wing, SimCity 2000, Conquest o/t Longbow, Rex Nebular, Shadow President, Darklands, Mortal Kombat, Indycar Racing, Ultima Underworld 2 FL. 70,= p.st. Dune 2, Daughter of Serpents, Laser Squad, Twilight 2000 FL. 50,= p.st. Strike Commander data disk FL. 40,=, DRDos 6.0 FL. 30,=.
CD-ROM: Borland C++ / App. Frameworks 3.1 FL. 400,=, Mars Explorer, MadDog 2 FL. 80,= p.st., Ultima 6 / Wing Commander, Cyberrace, Rebel Assault, Alone i/t Dark, Megarace, 7th Guest, FL. 60,= p.st. Wolfpack, Dinosaurs!, Desert Storm, Quantum Gate FL. 50,= p.st. RomWare sound 1 t/m 4 (4CD's) FL. 40,=. Gratis The Big 100 CD of Shareware Doom CD voor de eerste die iets koopt! Tel. 073-218959 (Den Bosch) na 18.00 uur, vraag naar Jeroen.

80486DLC33 (Cyrix), 4Mb., 100Mb. harddisk, 1Mb. SVGA, Adlib Gold 1000, 3.5"FDD, 14" SVGA kleurenmonitor, minitower, muis, muismat. FL. 1500,=. Tel. ma-vr: 015- 578702, za: 05210-18164.

80386SX/33Mhz., 2Mb., 106Mb. harddisk, SVGA 1Mb., 3.5"HDD, SVGA monitor, keyboard, muis, veel software (Outpost CD, Indy 500, Lemmings, Ghenghis Khan, Waterloo, Imperium. In één koop vraagprijs FL. 1700,=. Tel. 085-61236 (Bart).

Reel Magic Lite MPEG decoder om speelfilms met full-motion videobeelden op de PC te bekijken. Geschikt voor CD-I, Video CD, Karaoke. FL. 500,=. Grafische kaart Video 7 Plus VLB FL. 100,=. Tel. 036-5347282.

Z.g.a.n.: Iron Helix, Space Shuttle, Telescoop, TFX stereo muziekprogramma, Gunship 2000, Outpost, ATP Flightsim., scenery disk San Fransisco en scen. Nederland voor Flightsim. 5.0. FL. 50,= p.st. Tel. 036-5347282.

Day o/t Tentacle CD FL. 50,=, Myst CD en Theme Park CD FL. 80,= p.st. of ruilen tegen 3-D Body Adventure of Encarta '94. Tel. 05423-84940 (Leon).

Te koop: The Settlers FL. 55,=, Stronghold FL. 50,=, Empire Deluxe FL. 35,=, ATAC FL. 30,=, Soundblaster 1.5 + CMS chips FL. 50,=. Spellen ook te ruil tegen Lords of the Realm, The Grandest Fleet of ander mooi spel. Tel. 05910-41393 (Thijs).

Disk: Alternate Reality, Wizardry 6 hintboek FL. 15,= p.st. Sword of Aragon, War o/t Lance, Star Control, Realms, Worlds at War FL. 25,= p.st. Castles 1, Star Saga One, Spellcasting 101, Wizardry 6, Utopia FL. 30,= p.st. Planet's Edge, Prophecy o/t Shadow, Bodyblows FL. 40,= p.st. Master of Orion, UFO, Elite 2, SimCity 2000 FL. 50,= p.st.
CD-ROM: Battle Chess, Carmen San Diego FL. 30,= p.st. Civilization + Mantis (1 CD), Compton's Multimedia Encyclopedia FL. 40,= p.st.
Gevraagd: Silent Service 2, evt. ruilen voor 1 van bovenstaande spellen.
Tel. 01718-31461. Hans Lassooy, Saturnes 28, 2221 JC Katwijk.

Reunion (CD), Lords o/t Realm (disk) FL. 65,= p.st. Transport Tycoon CD-ROM FL. 75,=, Spellcasting 201, Castles FL. 25,= p.st. Imperium, Centurion Defender of Rome, Storm Master, Worlds at War, Midwinter 1 en 2 FL. 15,= p.st. Alle prijzen excl. verzendkosten. Verder kontakt gezocht met CD-ROM gebruikers. Tel. 043-637267 (doordeweeks, vragen naar Mike).

Dark Legions, 3D Body Adventure, Battle Isle 2, Beneath a Steel Sky, The Horde, Pacific Strike + Speech Pack, Theme Park, Inca 2, Outpost, Raptor, Doom 2, The Settlers, Alien Legacy, Police Quest 4, Tie Fighter, Ultima 8 + Speech Pack, Dragonsphere, Jazz Jackrabbit, SimCity 2000 + editor, Ravenloft, Al Qadim, Arena, Reunion, Gabriel Knight, Ufo. Te koop tegen elk aannemelijk bod. Alles origineel en kompleet met handleidingen en verpakking. Tel. 02209-2205 (Teun).

CD-ROM: Megarace, Monkey Island en Loom. In één koop FL. 69,=. Evt. ook ruilen. Tel. 085-431889 (Marcel).

CD-ROM: Reunion FL. 45,=, Megarace OEM FL. 30,=, Strike Commander FL. 90,=.
Diskettes: Lemmings 2 FL. 40,=, Aces o/t Pacific FL. 45,=.
Strike Commander evt. te ruil tegen F-14 Fleet Defender CD of Comanche CD. Reunion of Aces o/t Pacific evt. te ruil tegen FIFA Int. Soccer CD, Colonization CD of Lords o/t Realm CD.
Te koop Sound Galaxy NX Pro 16, helemaal compleet (zie Software Gids nr. 22) voor FL. 200,=. Prijzen inclusief verzendkosten. Bel 02155-17098 en vraag naar Stijn.

CD-ROM: Falcon 3.0 Gold FL. 79,=, Maddog 2 the Lost Gold FL. 39,=, 5 ft 10 pack vol.1 (10 cd's) FL. 59,=, Freddy Pharkas Frontier Pharmacist FL. 59,=, MPEG CD- ROM Good Cop Bad Cop Fl. 39,=, . Dit alles ook te ruil tegen andere originele spellen. Tel. 03455-74896 (Jochem).

CD-ROM: Dawn Patrol FL. 85,=, Theme Park FL. 65,=, Mega Race FL. 50,=, The 7th Guest FL. 35,=. Disk 3.5": SimCity 2000 FL. 50,=, Civilization FL. 40,=, Lemmings the Tribes FL. 35,=, Syndicate American Revolt FL. 35,=. Bel na 18.00 uur 010-4580745 (Marcel).

CD-ROM: The 7th Guest FL. 30,=, Comanche FL. 55,=, Outpost FL. 50,=, Syndicate Plus FL. 70,=, Reno 1 (Shareware FS 4/5, LATP, Tracon) FL. 30,=. 3.5": MS Space Simulator FL. 75,=, Scenery disk Nederland FS5 FL. 50,=, Shadow President FL. 50,=, Martian Dreams FL. 25,=, PC-Globe 4.0 FL. 30,=, PC-Mensch FL. 50,=. Prijzen excl. porto. Tel. 030-521310, alleen bellen tussen 19.30 en 20.30 uur.

CD-ROM: Rise o/t Robots FL. 80,=, Microcosm (OEM) FL. 35,=. Tel. 078-147379, vragen naar Jack.

CD-ROM: o.a. Creature Shock FL. 75,=, Inferno FL. 80,=, Rise o/t Robots FL. ?,=, System Shock FL. 60,=, Delta V FL. 50,=. Over de prijs valt altijd te praten. Evt. ook ruilen. Bel 038-656892 (Rob).

CD-ROM: Earth Siege FL. 55,=, Subwar 2050 FL. 45,=, F14 Fleet Defender Gold FL. 69,=, Theme Park FL. 35,=, Gulf War FL. 15,=.
Disk: Microsoft Space Sim. FL. 45,=, Stunt Island FL. 35,=, Reach for the Skies FL. 15,=, Flight of the Intruder FL. 15,=.
Escom 80386DX/40Mhz., 170Mb. harddisk, 4Mb. ram, SVGA 1Mb., 3.5" floppy, muis, keyboard, DOS, Windows. FL. 795,= (nog garantie). Bel. 02503-32823.

CD-ROM: Under a Killing Moon FL. 75,=, Sam & Max FL. 50,=. 3.5": Ultima 8 FL. 55,=, FS5 + patch FL. 50,=. Inklusief verzending. Tel. 020-6911096.

Rebel Assault FL. 40,=, Indiana Jones Last Crusade FL. 15,=, Stunt Island FL. 40,=, Megarace FL. 45,=, MS-Windows 3.11 + MS (Win)Works op CD FL. 100,=, Procomm Plus v2.0 FL. 25,=, DOS 5.0 FL. 25,=, Supertel 3.3 FL. 10,=, Maxtor 140Mb. harddisk FL. 100,=, Atari Portfolio FL. 120,=. Alles kompleet met verpakking etc.
Te koop/ruil gevraagd: Myst, Novastorm, Atari Portfolio accessoires. Bel. 05150- 25660 (Maarten).

CD-ROM: The Legend of Kyrandia 3. Excl. verzendkosten FL. 75,=. Tel. 033-754062.

Te koop of te ruil op CD-ROM: Maddog McCree 2 en Rebel Assault FL. 50,= p.st., Megarace en World of Flightsims FL. 30,= p.st., Myst FL. 75,=, 7th Guest FL. 25,=. Ook te ruil tegen andere CD-ROM spellen. Alles in één koop FL. 175,= i.p.v. FL. 260,=. Bel Matthijs, 050-411660.

Te koop: MS-DOS 6.2, Startrek 25th Anniversary FL. 45,= p.st., Conquest o/t Longbow, Silent Service FL. 15,= p.st. Prijzen incl. verzendkosten. Tel. 05178-15580.

Te koop op CD-ROM (geen OEM!): Betrayal at Krondor FL. 60,=, Megarace FL. 40,=, Sam & Max Hit the Road FL. 50,=, Wrath o/t Gods FL. 60,=, First Wave (Blue Force, Protostar, Ringworld, Wacky Funsters, Geekwad) FL. 45,=, CorelDraw 4.0 NL (2 CD's inkl. handboek) FL. 350,=, OS/2 Warp (ongebruikt, 2CD's en 3.5" inkl. BonusPack en handboek) FL. 175,=.
Op 3.5": SimCity 2000 FL. 50,=, Disney Screensaver FL. 35,=.
Bij besteding van FL. 100,= of meer naar keuze Critical Path of Syndicate op CD- ROM gratis. Tel. 01619-2572 (Ger).

Te koop op CD-ROM: The Horde FL. 50,=, Kyrandia 3 FL. 75,=. SVGA kaart Video 7, 1Mb. FL. 100,=. Evt. ruilen mogelijk. Bel tussen 18.00 en 20.00 uur en vraag naar Harrie. Tel. 073-422986.

CD-ROM: Syndicate + American Revolt FL. 60,=, Space Quest Collection (delen 1 t/m 5) FL. 60,=, Klik & Play incl. registratiekaart FL. 60,=. Indiana Jones Fate of Atlantis incl. hintboek FL. 60,=.
3.5": SimCity 2000 FL. 50,=. Prijzen excl. evt. portokosten. Tel. 036-5322579 tussen 17.00 en 18.00 uur.

Hand of Fate FL. 70,=, Myst FL. 60,=, Dungeon Hack FL. 55,=, Inca FL. 55,=, 7th Guest FL. 25,=. Alles in één koop FL. 250,= of ruilen tegen Lost in Time, Innocent Until Caught, C.H.A.O.S., Gabriel Knight, Wrath o/t Gods, Under a Killing Moon, Return to Ringworld, Railroad Tycoon. Tel. 01820-23261 na 18.00 uur.

Te koop op CD-ROM: Day o/t Tentacle, Return to Zork FL. 50,= p.st. King's Quest 6 FL. 35,=.
Op diskette: Dragonsphere, Gabriel Knight, Sam & Max, Return to Zork, Lost in Time FL. 50,= p.st. Cyberrace, The Legacy FL. 45,= p.st. Indy 4 FL. 40,=. Alle spellen samen voor FL. 425,=. Evt. ruilen tegen andere leuke spellen. Bel 030- 714658 en vraag naar Dirk.

CD-ROM: World of Xeen (Might & Magic 4 en 5 met doos en kaarten) FL. 50,= excl. verzendkosten. Soundblaster Pro + CD-ROM speler (dual speed), kompleet FL. 650,=. Tel. 055-331497 (Ernstjan).

Te koop: Myst op CD-ROM FL. 25,=. Tel. 04132-74119 (Joost).

Te koop: Police Quest 4 CD-ROM incl. doos, L.A.P.D. handleiding, Sierra boekje, Registratiekaart, Sierra handleiding FL. 60,=. Indiana Jones CD-ROM incl. reference card, doos, registratiekaart, handleiding FL. 50,=. Inkl. verzendkosten. Tel. 03480-11015 (Pieter).

Doom 2 FL. 50,=, Battle Isle 2 + datadisk FL. 75,=, Tie Fighter + datadisk FL. 75,=, Frontier (Elite 2) FL. 50,=, Master of Orion FL. 40,=, Outpost + Strategy Guide FL. 55,=, Armoured Fist FL. 75,=. Prijzen excl. verzendkosten. Tel. na 19.00 uur: 05170-94352.

Aangeboden op CD-ROM: Ultima 8 FL. 35,=, Critical Path FL. 25,=, Bloodstone FL. 20,=.
Op diskette: Powerhits SciFi FL. 20,=, The Matrix Cubed FL. 20,=, Chessmaster 3000 FL. 20,=, Protostar FL. 20,=, Bard's Tale Construction Set FL. 20,=, Ultima 1 t/m 3 (5.25") FL. 20,=. Ik reken FL. 5,= portokosten. Bel Simon Dekker, 075- 163086.

Great Naval Battles + Superships of the Atlantic, America in the Atlantic, Scenario Builder FL. 125,=. Tie Fighter, Colonization FL. 70,= p.st. Lands of Lore, Betrayal at Krondor, Master of Orion, World War 2, Ultima 7 Serpent Island, X-Wing, Sam & Max Hit the Road, War in Russia, Might & Magic 4, Ultima Underworld 2 FL. 60,= p.st. Aces of the Pacific, Silent Service 2, Lemmings, Railroad Tycoon, Ultima 4+5+6, Spellcasting 201, Secret Weapons o/t Luftwaffe, Indianapolis 500 FL. 50,= p.st. Alles excl. verzendkosten. Evt. te ruil tegen Dune 2, Reunion, Stronghold, Taskforce 1942, Campaign, Indiana Jones Fate of Atlantis. Bel. 078-154124, vraag naar Philip.

3.5": Syndicate, UFO Enemy Unknown, SimCity 2000 FL. 50,= p.st.
CD-ROM: Stellar 7 FL. 25,=.
Of ruilen tegen: beide datadisks van X-Wing (1 spel), rebel Assault (1 spel), Tie Fighter (2 spellen). Let op! Ik wil het liefst alleen spellen MET registratiekaart. Tel. 079-616807 (Richard).

Te koop: geluidsboxen Alecto WSP39 FL. 15,=, Freddy Pharkas (disk) FL. 35,=, Perfect Starter (cursus MS-DOS en PC gebruik, tekstverwerker, agenda, calculator, adresboek, videotex en muisgestuurd) op disk in originele verpakking voor FL. 35,=. Tel. 01833-2343.

AMIGA AANGEBODEN

Te koop: Amiga 500 met 1Mb. geheugen, MIDI interface en muis. Vraagprijs FL. 350,=. Tel. 072-125067 na 17.00 uur.

12 originele spellen (meest RPG), in één koop voor elk redelijk bod. Tel. 01718-31461.

NINTENDO AANGEBODEN

Te koop: Super Nintendo + 2 joypads + copier PFX (32bit) en 200 spellen. Prijs FL. 1000,= of ruilen tegen 3DO met ca. 3 spellen. Tel. 08897-75653.

Te koop: Super Nintendo, incl. 2 joypads, 'turbobooster', scartkabel en convertor. Met de volgende originele spellen: Ninjaboy, Mysticquest, Inindo, Arcana, Final Fantasy 2, Secret of Mana en Zelda. Daarbij een stereo Philips kleurenmonitor met scart aansluiting. Dit alles samen voor FL. 1000,=. Alleen de monitor FL. 375,=. Tel. 01833-2343.

PC GEVRAAGD

Wie kan mij helpen aan de volgende spellen: Search for the Titanic en Sea Rogue. Alleen origineel, kompleet en tegen een redelijke prijs. Tel. 02280-21410.

PC RUILEN

Aangeboden: Myst, King's Quest 6 en Ravenloft op CD-ROM in originele verpakking met handleiding; geen OEM! Gevraagd: Dark Legions, Quest for Glory 4 of 5, Betrayal at Krondor of ander recent RPG. Alleen CD-ROM! Tel. 03404-51471, vragen naar Nando.

Mijn Flashback 3.5", Buck Rogers 5.25", Day o/t Viper 3.5", Indy 4 3.5", Dune CD-OEM, Loom CD-OEM, Lawnmower Man CD-ROM of 2 shareware CD's tegen jouw Mad Dog 2, Crime patrol, Mortal Kombat 2, een Gravis Gamepad (of iets dat erop lijkt), One Must Fall 2097, Blackthorne of een ander leuk spel (geen RPG of wargame). Evt. 2 van mij tegen 1 van jou. Bel Boris de Wilde: 0592759220 of fax 0592759700.

Mijn Ishar CD-ROM, Might & Magic 4, Oscar, Quantum Gate CD-ROM, Rome AD 92, Ultima 8 CD-ROM, Inca CD-ROM, Wizardry 7, Castles 2 ruilen tegen jouw Kyrandia 3 CD-ROM, Heroes of Might & Magic, Knights of Xentar, Magic Carpet CD-ROM of ander leuk spel (geen OEM versies). Tel. 03480-20198 na 16.45 uur, Lucas.

Aangeboden op CD-ROM: Inca 2, Return to Zork incl. hintboek, Gabriel Knight - Sins of the Fathers, Terminator Rampage, Syndicate, Space Quest 4, King's Quest 6, Myst incl. hintboek. Op 3.5": Dark Seed incl. hintboek.
Ik zoek (alleen op CD-ROM): Alone in the Dark 2, Lost in Time, Dune 2, Lost Files of Sherlock Holmes, Critical Path, Iron Helix, CHAOS Continiuum, Dracula Unleashed, Innocent Until Caught, Police Quest 4. OEM versies geen bezwaar. Na 18.00 uur bellen naar: 01736-96050 en vragen naar Rob.

CD-ROM: Homesoft, PC Consument, Top 50 DOS, Jazz Jackrabbit en World Atlas 5.0 MPC. 3.5": Body Blows, Sam & Max. Ruilen tegen Theme Park, Mega Race, Desert Strike e.a. (3.5" of CD-ROM). Bel na 18.00 uur: 08850-15332 (Martin).

Te ruil op 3.5": Empire Deluxe, Lost Vikings, Lands of Lore, Dark Legions, Fury of the Furries, Alien Breed, Pools of Darkness (5.25"), Laser Squad, Great Naval Battles 2, Battle Isle '93, Hyperspeed (5.25").
Ik zoek: Sabre Team, The Grandest Fleet, Archon Ultra, Fantasy Empire, Lords of the Realm, Syndicate, Pirates Gold, History Line 14-18. tel. 02982-4034 na 18.00 uur, vragen naar Eelco.

Op 3.5": Colonization, SimLife en Tie Fighter.
Op CD-ROM: Reunion, Magic Carpet, Maddog 2, Dark Sun 2, Theme Park, Outpost, Mega Race. Ruilen tegen b.v. Stonekeep, Under a Killing Moon, Rise of the Robots, Ecstatica, Lords of the Realm, Nascar Racing, Battle Bugs. Alleen op CD-ROM en kompleet met handleiding. Geen OEM versies! Bel na 17.00 uur: 01857-1200 (Vragen naar Bas).

Wij hebben: Under a Killing Moon, Rise o/t Robots, US Navy Fighters, Creature Shock, King's Quest 7, Kyrandia 3, Magic Carpet en Phantasmagoria. Nog allemaal nieuw en nog niet gebruikt. Eén van de genoemde spellen ruilen tegen twee van de volgende spellen: Armored Fist, Cyclemania, NHL Hockey 95, System Shock, Police Quest 4, Privateer, Transport Tycoon, Indycar Racing + 7 Tracks, 1942 Pacific Air War, Colonization, PGA Tour Golf 486 of Dreamweb. Alles met originele verpakking en handleiding. Tel. 04754-86246 na 15.00 uur.

- Wie van de lezers van de Software Gids is nog meer gedupeerd door de advertentie van Le Grand Automatisering in Weesp uit de Software Gids van november/december 1993?
- Wie heeft er nog meer geld overgemaakt naar Jan Venekamp (Le Grand Automatisering) in Weesp, en niets ontvangen?
- Ik zou graag in contact komen met andere gedupeerden, zodat we met z'n allen aktie kunnen ondernemen.

Uw reacties graag naar:
André Bakelaar,
Administratief medewerker/receptionist.
Politie Rotterdam-Rijnmond.
Basiseenheid Goeree-Overflakkee.
J.v. Halfwassenaerstraat 6
3243 AS Stad a/h Haringvliet.
Tel: 01871-2270 (privé).
01870-88777 (buro).
Fax: 01870-88790 (t.a.v. A. Bakelaar).

Ruilen: Quantum Gate CD-ROM tegen ander spel op CD-ROM. Tel. ma-vr: 015-578702, za: 05210-18164.

Ik wil ruilen of verkopen t.e.a.b.: Award Winners (4 spellen), Eye o/t Beholder 2, Might & Magic 4, M.U.D.S., Wing Commander, NHL Hockey '94, Willy Beamish, Inspecteur Banaan, DR.DOS 6.0, MS-Windows 3.0, Perfect Starter, Microsoft Access 1.1. Dit alles op disk. Op CD-ROM: Under a Killing Moon. Tel. 01820-35321 (Ingo) na 19.00 uur.

Te ruil of te koop: 3.5": Eightball Deluxe FL. 25,=, Freddy Pharkas FL. 35,=, samen voor FL. 50,=. CD-ROM: 7th Guest FL. 25,=, Mad Dog 1 FL. 25,=, King's Quest 7 FL. 60,=, Programmers CD-ROM FL. 15,=, Multimedia Encyclopedia FL. 15,=, Porn Asylum (18+) FL. 25,=. Alles inkl. verzendkosten. Ik zoek op CD-ROM: Myst, Killing Moon, Dune 3, Mad Dog 2, Interactive Girls of ander CD-ROM spel. Tel. 080-445859 (Nijmegen, vraag naar Michel).

Te ruil op CD-ROM: Under a Killing Moon, 7th Guest OEM, Megarace OEM, Jones i/t Fast Lane OEM, Dagger of Amon Ra OEM, Microcosm OEM, King's Quest 6 OEM, WACS, The Other Side of Chelsea, Quantum Gate OEM, Sexual Extacy tegen (alleen CD- ROM): Dream Web, Cadillacs and Dinosaurs, Ecstatica, Creature Shock, Wing Commander 3, Kyrandia 3, Hell, Knights of Xentar 18+ (Dragon Knight 3), Cyberwar, Noctropolis, Star Trek TNG. Of al mijn spellen tegen een 3DO met ca. 3 spellen. Tel. 08897-75653.

Clash of Steel, Lords o/t Realm, Premier Manager 2 en 3, Perfect General en Colonization ruilen tegen Fifa Int. Soccer, Panzer General, D-Day (begin o/t end), Iron Cross, Aces o/t Deep of andere goede spellen. Bel. 01844-2260, vraag naar Jan Willem.

Ruilen: Reunion CD tegen Fifa CD. Strike Commander CD tegen F-14 Gold CD of US Navy Fighters CD. Reunion CD evt. te koop voor FL. 50,=. Bel 02155-17098 en vraag naar Stijn.

DIVERSEN

Wie wil meedoen om een computerclub op te richten. Maakt niet uit waar je woont, iedereen is welkom. Tel. 08380-35170 (vraag naar John).

Kontakt gezocht met PC gebruikers (386/486, CD-ROM en SB). Tel. 045-226647 na 18.00 uur (Martijn).

HELP!!

GOBLINS 2: Ik zit vast in het plaatje met de boom, de basketball speler en de klokkenmakersdeur (die ik niet open krijg). De melodie heb ik en de bewaker van het fort is verdwenen. Hoe kom ik verder?? Erik Rietveld, tel. 010-2100135.